

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра теорії і практики перекладу з англійської мови

**ЗІСТАВНИЙ АНАЛІЗ СТРАТЕГІЙ І ТАКТИК ЛОКАЛІЗАЦІЇ Й
КІНОПЕРЕКЛАДУ (НА МАТЕРІАЛІ «ВСЕСВІТУ БЕТМЕНА»)**

Кваліфікаційна робота

На здобуття ОС «магістр»
студента II року навчання
галузь знань 03 «Гуманітарні науки»,
спеціальності 035 «Філологія»,
спеціалізації 035.041 «Германські мови та
літератури (переклад включно), перша –
англійська»,
ОПП «Художній переклад з англійської
мови, літературне редагування та
менеджмент перекладацьких проектів»
Артема ДЕМЕНКО

Науковий керівник:

д.філол.н., проф. кафедри
теорії і практики перекладу
з англійської мови
РОКСОЛАНА ПОВОРОЗНЮК

«Допущено до захисту»

Протокол № 8 кафедри

теорії і практики перекладу з англійської мови

ННІФ від 07.04.2023

Завідувач кафедри _____ **Людмила СЛАВОВА**

Київ – 2023

[Введіть текст]

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ I. Міжмовні й міжкультурні аспекти локалізації в царині відеоігор	8
1.1. Перекладознавче підґрунтя локалізації відеоігор	8
1.2. Різновиди ігрової локалізації та вимоги до локалізаторів.....	12
1.3. Роль лору та сетингу в процесі локалізації відеоігор	15
1.4. Аудіовізуальний переклад як особливий різновид відтворення комп'ютерних ігор.....	17
1.5. Застосування цензури в сфері відеоігор.....	21
1.6. Особливості фан-локалізацій в царині відеоігор.....	24
Висновки до Розділу I.....	26
РОЗДІЛ II. Зіставний аналіз стратегій і тактик локалізації й кіноперекладу	29
2.1. Субтитри і дублювання в контексті локалізації та кіноперекладу	29
2.2. Інтерактивність та інтеграція інтерфейсу у відеоіграх	44
2.3. Першоджерело та проблематика інтерсеміотичності.....	52
Висновки до Розділу II.....	60
ВИСНОВКИ	64
БІБЛІОГРАФІЯ	68
SUMMARY	75

Вступ

Ця робота створена на основі бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеогри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р. Відсоток подібності вищевказаної роботи становив 3.15%. З бакалаврської роботи взято фрагменти розділу I та аналіз декількох прикладів розділу II. Усі фрагменти супроводжуються посиланнями.

Бетмен — один із найпопулярніших супергероїв в історії поп-культури, що прославився у коміксах, мультсеріалах та фільмах. Проте в баченні людей твори про супергероїв сприймаються як несерйозні, позбавлені будь-якої цінності. Це особливо помітно в ставленні до комп'ютерних ігор, бо часто цю царину використовували як ще один засіб монетизації коміксів. Продукт базується на відомих персонажах, і цим зловживали недоброчесні творці відеопродукції.

Тим не менш, цей всесвіт лежить в основі низки успішних творів. Мультсеріал про Бетмена 1990-х років набув статусу культового, як і трилогія Тіма Бертон. Якщо ж посилатися на сучасні твори, то примітними є кінострічка «Бетмен» 2022 року, а також серія відеоігор «Batman Arkham». Творці інших робіт про супергероїв мріють, щоб їхній магnum опус здобув такий самий рівень популярності.

Певною мірою, світовий успіх цих творів залежить від якості їхніх перекладів. Задовольнити фанатів популярного персонажа — складне завдання. Головною метою аудіовізуального перекладу в попкультурі є трансформація продукту для нового цільового ринку, але в контексті супергероїв даної мети нелегко досягнути. Це зумовлено тим, що твори базуються на першоджерелі, і виникає дилема: як одночасно створити переклад для нової аудиторії, але не допустити змін, що могли б спричинити розходження з першотвором, на якому базується гра. Створюючи нові супергероїчні твори, автори надихалися історіями персонажів, враховуючи низку першоджерел, публікація яких датується 1939 роком. Бетмен є одним з найупізнаваніших персонажів, але через своєрідну природу коміксів як

мультисеміотичних текстів, персонаж може мати різноманітні історії походження, здібності, торувати різні місця дії та ін. Завдання перекладачів — з'ясувати, який канонічний матеріал розробники відібрали для проєкту, щоб адекватно передати ці елементи в мові перекладу. В нашій роботі буде розглядатися аудіовізуальний переклад з перспективи двох царин: кінематографу та відеоігор. Такий зіставний аналіз допоможе з'ясувати: яких стратегій дотримувалися в перекладі, як було вирішено проблематику еквівалентності, та чи було досягнуто баланс між адаптацією та перекладом. У першу чергу ми хотіли б звернути увагу на відмінності між двома видами перекладів, щоб переконатися, що для кожного з них потрібні унікальні перекладацькі стратегії.

Тема роботи: Зіставний аналіз стратегій і тактик локалізації й кіноперекладу (на матеріалі «Всесвіту Бетмена»).

Актуальність роботи зумовлена високим попитом на якісний переклад іноземних фільмів на комп'ютерних ігор; зв'язком роботи із численними лінгвістичними дослідженнями, присвяченими проблемам локалізації й перекладу; необхідністю опису специфіки різновидів локалізації, переваг та труднощів у роботі із ними, ефекту, які вони справляють на глядача.

Робоча гіпотеза нашого дослідження: як задовольнити очікування реципієнта в двох аудіовізуальних царинах, коли досвід реципієнта базується на інтертекстуальності дотичних творів.

Актуальність проблематики визначила об'єкт і предмет дослідження.

Об'єкт дослідження — жанрово-культурні особливості локалізації та перекладу фільмів та комп'ютерних ігор українською мовою.

Предмет дослідження — стратегії й тактики перекладу фільмів та локалізації комп'ютерних ігор українською мовою.

Матеріалом дослідження слугує відеогра «Batman: Arkham Asylum» 2009 року, кінофільм «Темний Лицар» 2008 року, мультсеріал «Ліга Справедливості» та кінофільм «Хижі Пташки (та фантастична Харлі Квін)» 2020 року.

Мета роботи полягає у визначенні особливостей локалізації та кіноперекладу, описові ключових детермінант якості перекладу.

Для досягнення мети роботи необхідно вирішити наступні завдання:

- Описати локалізацію та кінопереклад як специфічні форми відтворення аудіовізуального перекладу;
- Визначити специфіку аудіовізуального перекладу в контексті локалізації та кіноперекладу;
- Окреслити загальні вимоги до професійної компетентності локалізаторів відеоігор та кіноперекладачів;
- Дослідити важливість першоджерела в перекладі;
- Порівняти стратегії локалізації відеоігор та кіноперекладу;
- Дослідити способи перекладу власних назв в контексті метатекстуальності;

Практичне значення дослідження полягає в тому, що отримані результати можуть бути використані при читанні лекційних курсів з перекладознавства, присвячених власне локалізації, аудіовізуальному перекладу, прагматиці, лінгвокультурології та мистецтвознавству. Робота може також бути корисною у подальшому дослідженні локалізації в Україні, у процесі покращення якості перекладу та розвитку різних стратегій аудіовізуального перекладу.

Новизна дослідження полягає в тому, що це перше дослідження, яке аналізує локалізацію відеоігор та кінопереклад, метатекстуально пов'язаних із коміксами жанру «супергероїка», шляхом зіставного аналізу.

Структура магістерської роботи: робота складається зі вступу, розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків та списку використаної літератури.

У вступі обґрунтовується актуальність обраної теми, визначаються об'єкт і предмет дослідження, окреслюються його мета і завдання, вказується матеріал і

методи дослідження, розкривається теоретична і практична значущість проведеного дослідження.

Перший розділ зосереджений на аналізі поняття локалізації та встановленні основних її стратегій, а також на розкритті понять «інтернаціоналізація», «лор», «сетинг» та «прагматика» і їхній значущості для локалізації відеоігор. Цей розділ створений на основі бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеогри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р.

У другому розділі досліджуються та порівнюються результати застосування перекладацьких стратегій локалізації відеоігор та кіноперекладу.

У висновку підбиваються підсумки проведеного дослідження, у яких визначається ступінь розвиненості стратегій локалізації, проблематика та критерії якості локалізацій комп'ютерної гри та кіноперекладу.

Розділ I Міжмовні й міжкультурні аспекти локалізації в царині відеоігор¹

1.1 Перекладознавче підґрунтя локалізації відеоігор

Відеогра — процес взаємодії людини з комп'ютером або консоллю з метою розваг, навчання чи тренування. Комп'ютерна гра створюється розробниками за допомогою спеціальних програм, у результаті чого виникає віртуальний простір, де гравець керує персонажем. Складовою відеогри є такі елементи: сенситивність, інтерактивність, варіативність. Однак, варто зазначити, що геймери не зможуть відчутти якість цих елементів, якщо не розумітимуть мову, на якій є доступним продукт. Розширення аудиторії навколо гри та збільшення кількості продажів потребує якісної локалізації.

Localization Industry Standards Association (LISA) дає власне визначення терміну: «Локалізація — це процес зміни продукту з урахуванням відмінностей цільового ринку. Наприклад, якщо програму Microsoft Word продавати на неангломовному ринку, то користувач має бути здібним вводити, редагувати та друкувати текст мовою перекладу. Для досягнення цієї мети перекладу, упаковки та посібника, який надається в комплекті з фізичною копією, буде недостатньо. Перекладу також підлягатиме програмне забезпечення, де інтерфейс користувача та онлайн-довідка відобразатиметься необхідною мовою» [44].

З часом програми на кшталт Microsoft Word набули широкого використання, що свідчило про «цифрову глобалізацію». Це спричинило появу терміну «GILT», що розшифровується як «глобалізація, інтернаціоналізація, локалізація і переклад». Цей акронім наголошує на тому, що глобалізацію необхідно враховувати при зародженні сучасної технологічної платформи, що позитивно вплине на локалізацію.

Відокремити локалізацію від перекладу дозволяє термін «інтернаціоналізація». Інтернаціоналізація — підготовчий етап, під час якого

¹ Фрагмент з бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеогри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р.

продукт адаптується до міжнародного ринку. Це процес локалізації на технічному рівні, що дозволяє зберегти час і фінанси в майбутньому. Процес полягає в культурній нейтралізації продукту через усунення будь-якої складової в кодовій базі, що може відрізнятись внаслідок місцевих лінгвокультурних особливостей. LISA пояснює даний термін, як «абстрагування функціональності продукту від будь-якої конкретної мови, з метою легкого надання мовної підтримки, не переймаючись про те, що мовні особливості будуть створювати проблеми при локалізації продукту» [44].

Процес інтернаціоналізації гарантує, що необхідні для перекладу фрагменти не є жорстко запрограмованими, й тому можуть бути відокремлені від кодової бази програмного забезпечення. Цей процес гарантує, що в продукті підтримуються набори міжнародних символів, щоб мова перекладу правильно відображалася. Інтернаціоналізація також включає в себе будь-які нові функціональні можливості або особливості, специфічні для цільового ринку, такі як перевірка правопису, граматики або сортувальні функції, специфічні для конкретної мови в програмі обробки текстів. Це дозволяє вирішити питання як технічного, так і культурного напрямків.

У процесі інтернаціоналізації може застосовуватися «псевдо-переклад», виконаний за допомогою спеціалізованого інструменту з метою усунення будь-якої потенційної проблеми відтинання (коли фрагмент відтинається через відсутність місця для розміщення перекладеного тексту) та перевірки правильності відображення діакритичних символів [44].

До шляхів вирішення проблеми обмеження кількості символів (просторових обмежень) належить використання «підказок», які надають інформацію про необхідний предмет, якщо над ним наведений курсор, а також використання розриву сторінок. Ці методи допомагають запобігти відтинанню тексту на екрані та зловживанню скорочень, що сповільнює темп гри, та висвітлює той факт, що гра відбувається не мовою оригіналу. Проблеми обмеження простору більш широко

обговорюються в контексті портативних платформ та ігор для мобільних телефонів через невеликі розміри їхніх дисплеїв. Максимальний обсяг тексту, що використовується в подібній грі, зазвичай вираховується згідно з кількістю пікселів, а не символів, тому що цей показник дозволяє більш точно з'ясувати доступний для тексту обсяг.

Однак, через глобалізаційне спрямування інтернаціоналізації, деякі науковці були занепокоєні тим, що вона призведе до «глобальної одноманітності» та спричинить «культурний занепад на багатьох рівнях» [57]. Це питання є особливо актуальним для комп'ютерних ігор, де особливість культурних рис впливає на напрямок розробки гри. Якщо шляхом інтернаціоналізації усунути важливі культурні аспекти, то це матиме значний вплив на унікальність продукту, й, відповідно, на досвід гравця. Отже, метою інтернаціоналізації є узагальнення продукту для широкого використання, але відмінність відеогри від звичайного програмного забезпечення вказує на те, що кожне рішення в контексті інтернаціоналізації ігор залежить від унікальності продукту, де необхідно підкреслити важливі аспекти оригіналу.

Локалізація бере початок у комп'ютерній індустрії, й тому найширше застосовує допоміжні засоби перекладу. Це спеціальні програми, призначені для вирішення локалізаційних завдань, що дозволяють перекладачам працювати з різними типами файлів, у тому числі з виключно текстовими файлами ресурсів та бінарними файлами програм з функціями, специфічними для локалізації, включаючи генерацію глосаріїв, перевірку й псевдо-переклад для текстів.

Застосування автоматизованого перекладу (АП) у локалізації виправдано певними характеристиками тексту: повторюваністю, пов'язаною з регулярними оновленнями, а також постійними змінами, які потрібно в останню хвилину скерувати для одночасного продажу оригінального програмного забезпечення та його локалізованих версій. Переробка тексту стала важливою концепцією комерційного перекладу загалом, зокрема локалізації програмного забезпечення,

що дозволяє скоротити час, витрачений на переклад того самого або подібного тексту. Крім того, важливо дотримуватись термінологічної гомогенності та повторюваних виразів, щоб оптимізувати використання та не впливати на функціональність програмного забезпечення чи іншого електронного вмісту. Ці характеристики забезпечують такі інструменти АП, як пам'ять перекладів, особливо придатні для цілей локалізації, оскільки пам'ять перекладів використовує попередні переклади при повторенні та подібності відповідних фрагментів у документах. ПП автоматично шукає ті самі або подібні сегменти, що зберігаються в її базі даних. Ця методика застосовується для того, щоб перекладач мав змогу переробляти попередні переклади, що підвищить продуктивність перекладача, дозволяючи уникнути перекладу подібних сегментів з нуля.

Разом із пам'яттю перекладів може застосовуватися і машинний переклад, після якого текст редагується. Використання цих технологій пояснюється тим, що, хоча однією з цілей і є якісний переклад, але кінцевою метою локалізації офісного програмного забезпечення є функціональність, а користувач менш імовірно буде стурбований буквальною перекладом. У цьому й полягає розбіжність між локалізацією програмного забезпечення та такого мультимедійного продукту, як відеоігри: останні створюються з метою емоційного впливу, а не виключної функціональності. Відповідно, використання машинного перекладу не є доцільним інструментом для відтворення комп'ютерних ігор, оскільки вони можуть мати комплексний сюжет, що за обсягами можна прирівняти до роману. Машинний переклад непогано служить меті відтворення текстів технічного напрямку, але в царині художнього перекладу перекладений текст у виконанні машини, що не має інформацію про місце подій чи історію світу відеоігри, буде виглядати недоцільно. Переклад — це завжди вибір певного компромісу, де сенс відтворюється лише частково. Відповідно, одного прямого еквівалента існувати не може.

Машинний переклад також неможливо використовувати при перекладі загально відомої серії ігор, наприклад «Call of Duty» (англ. Поклик Обов'язку) чи

«Resident Evil» (Оселя Зла). У такої серії зазвичай є віддані фанати, які оперують у спілкуванні «із собі подібними» усталеними виразами. Якщо до цих виразів застосувати новотвір, невідомий реципієнтові, то з великою вірогідністю ці фанати критикуватимуть локалізацію, від чого постраждає репутація продукту та кількість його продажів. З метою зберегти важливу для фанатів «канонічність» серії та одночасно привабити нове покоління гравців, розробники зазвичай вдаватимуться до створення нових персонажів та історій, але зберігатимуть відомі для фанатів назви. Машинним перекладом цієї мети досягнути неможливо.

1.2 Різновиди ігрової локалізації та вимоги до локалізаторів

Локалізацію можна поділити на 4 категорії [34]:

1) Нульова локалізація — деякі бюджетні ігри нелокалізовані та продаються мовою оригіналу в інших країнах. Це дає можливість продати деякі додаткові копії гри без необхідності інвестувати в процес локалізації. Популярним прикладом ситуації, де розробники не можуть виділити кошти на локалізацію, є інді-ігри (англ. independent video game). Інді-гра — це комп'ютерна гра, яку створює один розробник чи невеликий колектив без підтримки або фінансування видавців [49]. На противагу низькій фінансовій підтримці, інді-проекти позначені вищим ступенем креативності та не вимагають схвалення вищевказаних видавців, що в більшості випадків розробки ігор є обов'язковим.

2) Локалізація упаковки та інструкції — текст на упаковці та в інструкції повністю перекладений, але власне сама гра локалізації не піддається. Зазвичай це робиться для ігор, що містять мало тексту (наприклад, платформери, спортивні та аркадні ігри), ігор, які не передбачається продати більше, ніж у обсязі кількох тисяч копій, та ігор, розроблених англійською мовою, для продажу в країнах, де гравці мають достатній рівень володіння англійською мовою, наприклад, скандинавських країнах. Саме тому необхідно вивчати інформацію, вказану дрібним шрифтом на задній поверхні упаковки, де зазначені мови, якими доступна гра. Тут варто вказати проблему територіальних обмежень. Уявімо, що існує гра з японською мовою

оригіналу. Якщо купити цю гру у Великобританії, то виявиться, що ви не зможете перемкнути гру на японську мову, оскільки реципієнт у Великобританії з більшою вірогідністю володітиме англійською мовою, ніж японською, й останню можна видалити з фізичного носія, що допоможе зберегти пам'ять пристрою.

3) Часткова локалізація — текст та інші ігрові елементи перекладені, але без використання дубляжу. Іншими словами, текст у грі перекладається, а файли озвучення — ні. Це допомагає скоротити час і витрати, необхідні для створення локалізованих версій, оскільки немає необхідності наймати акторів для переозвучування або переробляти графіку через синхронізацію губ для дубляжу. Озвучені файли, що містять діалог, зазвичай мають субтитри мовою перекладу.

4) Повна локалізація — максимальна за бюджетом локалізація, яка містить повний переклад тексту, коду, а також дублювання в іграх. Лише високобюджетні проекти можуть дозволити собі повну локалізацію кількома мовами одночасно.

Важливу роль у локалізації гри відіграє рівень підготовки перекладача. К. Манігрон виділяє сім важливих навичок, якими мусить оволодіти локалізатор ігор [53]:

1. Обізнаність у термінології програмного забезпечення та ігрових платформ. Кожен видавець ігор, ексклюзивних для своєї платформи, має власну офіційну термінологію та стандарти локалізації, яких необхідно суворо дотримуватися, щоб отримати дозвіл на публікацію гри для певної платформи. Локалізатори повинні бути знайомі з термінологією платформи та правильно використовувати її.
2. Обізнаність в аудіовізуальному перекладі. Локалізатори гри повинні бути ознайомлені зі специфічними особливостями дубляжу та субтитрів. Займаючись дубляжем, вони повинні ідеально володіти такими навичками, як синхронізація руху губ та вміння регулювати тривалість сцени персонажа з великим планом під час діалогу чи монологу. Щодо субтитрів, локалізатори повинні бути знайомі з нормами субтитрування, такими як стискання повідомлення, щоб гравці могли його зручно прочитати, або сегментування субтитрів, щоб їх можна було швидко та

легко зрозуміти, приділяючи особливу увагу семантичній одиниці.

3. Володіння ідіоматичною мовою. Мова в іграх повинна бути природною, пивною та ідіоматичною, щоб полегшити ігровий процес та занурення гравця в гру. Мова, що використовується в RPG іграх, пригодницьких та екшн-іграх, як правило, дуже розмовна й важливо, щоб ця характеристика була відображена в локалізованій версії, аби наблизити гру до цільової аудиторії.

4. Креативність. Креативність є одним із найважливіших моментів під час локалізації гри, що має вирішальне значення для створення захоплюючої та неймовірної гри. Часто гумор та культурні посилання не можуть бути перекладені буквально, тому їх потрібно трансформувати для локалізованих версій, зберігаючи яскравість мови оригіналу. З цієї причини, від локалізаторів очікується творчий підхід до перекладу.

5. Культурна обізнаність Локалізатори ігор повинні мати підвищену культурну чутливість щодо культури мови оригіналу й культури мови перекладу, щоб мати можливість виявити всі культурні елементи в оригіналі гри, які можуть спричинити проблему розуміння або образити цільову культуру.

6. Обізнаність в ігровій культурі Локалізатор гри повинен бути знайомим з ігровою культурою, тобто володіти знаннями про жанри відеоігор, закладені в них історії, індустрію відеоігор, для того, щоб мати змогу створити хороший переклад, який зможе успішно передати досвід гри цільовій аудиторії. Більшість ігрових жанрів мають специфічну термінологію, яка зустрічається в різних іграх. Також можуть бути присутні алюзії на минулі ігри серії або на інші ігри взагалі. Це зазвичай зустрічається в іграх з метою створення гумористичних сцен, а також виконує соціальну функцію, оскільки дозволяє гравцям відчувати себе частиною ігрового товариства (навіть якщо не всі гравці можуть виявити та зрозуміти всі ці типи алюзій). Таким чином, ідеальні локалізатори повинні мати можливість ідентифікувати такі алюзії та перекладати їх відповідно канону. У вимогах до кандидатів на вакансію локалізаторів ігор наголошують на тому, що останні

повинні бути геймерами, знайомими з ігровою культурою, та мати пристрасть до ігор.

7. Обізнаність у сфері популярної культури. Ігри часто містять інтертекстуальні натяки на популярні книги, комікси та фільми. Важливо дотримуватись узгодженості між різними засобами масової інформації та дотримуватися вказівок, встановлених ліцензійною угодою, якщо це необхідно. Деякі розробники на кшталт Square Enix включають вимоги щодо знання японської мови та поп-культури як бажані для перекладачів, які шукають роботу в їхній компанії.

Френк Діц також додає до цього переліку ще три категорії [42]:

1. *Комп'ютерні навички*. Сюди відносяться: (а) знання конкретної апаратної та програмної термінології; (б) здатність грати у гру; (с) здатність вирішувати апаратні та програмні конфлікти та (d) здатність швидко знаходити інформації, використовуючи електронні джерела, доступні в Інтернеті.

2. *Компетенція в предметній області*. Тематичний зміст ігор може сильно варіювати: від простого, який зазвичай зустрічається в аркадних іграх, до дуже складного в симуляторах польоту, з необхідним знанням знань, починаючи від художнього і закінчуючи високотехнічним перекладом.

3. *Командна робота на відстані*. Великі проекти часто розподіляються між кількома перекладачами, які фізично не знаходяться в одному місці. Вони повинні спілкуватися, використовуючи електронну пошту або миттєві повідомлення, та мати гнучкість, з готовністю йти на компроміси з питань термінології та перекладу. Іноді члени команди повинні брати на себе функції управління проектами, наприклад, виконувати функції менеджера запитів, який збирає запитання та передає їх команді розробників.

1.3 Роль лору та сетингу в процесі локалізації відеоігор

Своє ознайомлення з грою локалізатори повинні почати з таких понять, як «лор» та «сетинг». «Сетинг» (англ. setting) — час та місце подій в ігровому світі. Це скелет гри, який створюють на ранніх стадіях, і що масштабнішу гру створюють, то більше

закономірностей необхідно прорахувати. «Сетинг» дозволяє визначити особливість архетипів та образів, що допоможе геймеру з'ясувати те, як влаштований цей світ та на чому він базується. Створити чудовий «сетинг» надзвичайно складно, оскільки це боротьба за увагу та гроші аудиторії й зазвичай ідеальним балансом є популярний світ, що схожий на інші, але який при цьому має особливу креативну «іскру», яка дозволить покупцю обрати саме цей товар. Якщо геймер любить пост-апокаліптичні фільми на кшталт «Шалений Макс», то їх приваблюватиме гра «Fallout: New Vegas». Якщо людина є поціновувачем коміксів DC, то вона з великою вірогідністю купить «Injustice: Gods Among Us» або «Batman: Arkham Asylum», де розробники створюють гру про супергероїв, історію яких люди дуже добре знають, але висвітлюють їх в новому світлі та з новими пригодами, або навіть персонажами, яких у коміксах не було.

«Сетинг» дуже тісно пов'язаний з терміном «лор». «Лор» (англ. Lore — знання) — сукупність основної інформації про світ того чи іншого художнього твору (канон). Зазвичай термін застосовується щодо фентезі, ігор та фантастики з великими пропрацьованими всесвітами. Якщо гра «Batman Arkham Asylum» базується на коміксах про Бетмена, то в своїй грі розробники мають залишити чимало деталей про різноманітних персонажів цих коміксів, що дозволить геймеру з'ясувати мотивацію певних персонажів, «зародження» їхніх альтер его та їхні здібності. Розробники мають прорахувати і той аспект, що комікси можуть встановлювати нові канони та створювати нові «всесвіти» з тими ж супергероями з метою розширення аудиторії. Саме тому в «біографіях» цих персонажів варто чітко окреслити однозначний канон, якому гра буде слідувати. Наприклад, серед ворогів Бетмена існує лиходій під назвою Містер Фріз. На початку свого існування у коміксах цей персонаж був звичайним грабіжником у костюмі, який здатний заморозити речі навколо себе, але пізніше цей персонаж отримав оновлену трагічну історію, де він намагається знайти ліки для смертельно хворої дружини, а костюм використовує для підтримання власного життя внаслідок нещасного випадку.

Відеогра «Batman: Arkham Asylum» дотримується цієї трагічної історії, і тим самим відповідає на ймовірні питання та усуває незрозумілість сюжетних ходів. Якщо розробники добре подбали про якість лору, то геймери купуватимуть більше ігор, а також багатимуть дізнатися більше про цих персонажів через перегляд фільмів або перечитування коміксів. Якщо «сетинг» — це спосіб заманити геймера в певний світ, то «лор» — це спосіб якомога довше залишати гравця зануреним у цей світ, що дозволяє переконати його в тому, що цей інший всесвіт дійсно міг би існувати, і тому з'являється бажання шукати все більше і більше інформації. Це цікавий метод дедукції, де потрібно розглядати одяг персонажів, опис предметів, архітектуру будівель, тип зброї та ін., щоб розтлумачити один із аспектів сюжету. Це також ще один доказ того, наскільки важким може бути завдання локалізації, коли необхідно перекласти вказані описи предметів, оскільки клієнт не зможе відстежити кожну дрібну деталь у грі, й доводиться з'ясовувати, що дійсно піддається змінам, а що є настільки важливим, що в жодному разі змінювати не можна.

1.4 Аудіовізуальний переклад як особливий різновид відтворення комп'ютерних ігор

У поєднанні зі створенням цікавої наративної складової, розробники посилюють відчуття реалізму за допомогою звуку, зокрема людського голосу під час діалогів у відеогрі. Таке рішення розробників було спричинене інкорпорацією довгих кат-сцен, які можна субтитрувати та дублювати. Кат-сцена (cutscene), або внутрішньоігрове відео — це епізод відеогри, в якому гравець продовжує контролювати події у супроводі інтерактивного фону, або не контролює дії на екрані взагалі. Кат-сцени створюють вимушену паузу в ігровій та використовуються для роз'яснення сюжету, розвитку персонажів, для презентації передісторії та забезпечення відповідної атмосфери, діалогів, підказок тощо. Кат-сцени можуть реалізовуватися як у вигляді анімації (зазвичай мають назву cinematics (англ. сінематика), так і у вигляді кліпів, відзнятих з акторами. Збільшення кількості ігор для консолей, які почали робити акцент на

імплементацию внутрішньоігрового відео, призвело до зростання попиту на субтитрування та дублювання.

Відповідно, відтворення звукової складової стало основною проблемою локалізації ігор, що відображає загальну тенденцію збільшення кількості аудіопроєктів у запитах на переклад до локалізаційних агентств протягом останніх п'яти років. З точки зору перекладу, повне і регулярне включення людських голосів в ігрові системи зробило локалізацію гри більш тісно пов'язаною з аудіовізуальним перекладом. Озвучення від знаменитостей стало звичним явищем, особливо серед ігор, які створюють на основі відомого кінофільму [35]. Це може створити додатковий виклик, якщо на останніх етапах виникне потреба в перезаписі, оскільки актори мають насичені графіки, що буде означати додаткові витрати. Хоча вперше імплементация кінематографічних аспектів розпочалося у 1980-х роках, тогочасні технологічні обмеження означали, що такі кінематографічні елементи були рідкістю і без озвучування.

Нині озвучування є невід'ємною частиною локалізації гри, а субтитрування в ігровій сфері розвивалося незалежно від аудіовізуального перекладу. Частково це може бути пов'язано з особливою функціональністю кат-сцен та тим, що інші способи використання голосу в іграх не розглядалися, як центральні для продукту в цілому, або не застосовувалися для того, щоб гравець брав участь у грі. Однак ці погляди швидко змінюються, й аудіоскладова займає все більшу частину гри. Безпосередньою відмінністю між субтитрами, що використовуються в іграх, та іншими аудіовізуальними матеріалами є висока швидкість відображення субтитрів в іграх. Також субтитри в іграх, як правило, довші, оскільки кількість символів, дозволених у субтитрах гри, головним чином диктується довжиною оригінального сценарію, а не від того, як швидко гравець читає текст, що зазвичай для аудіовізуального перекладу є пріоритетом. Це також може бути пов'язано з тим, що субтитри, які використовуються в грі, можна призупинити та перезапустити, хоча ця функція також доступна глядачеві, який дивиться фільм через DVD.

Локалізаторам ігор зазвичай повідомляють кількість символів, розраховану на основі довжини діалогу, й доручають перекладати рядки сценарію, працюючи з Excel, часто без візуальної інформації. Такий спосіб роботи також може спричинити сегментацію реплік. Зазвичай діалоги персонажа в грі подрібнюються на дві й навіть більше частин, що порушує гомогенність семантичних одиниць та перешкоджає якісному розумінню сцени реципієнтом. Незважаючи на збільшення ресурсів, що витрачаються на кінематографічні сцени в іграх та їх численні функціональні можливості, включаючи більш афективні причини залучення гравця, розробники та видавці ігор, як правило, не ставляться з достатньою обережністю до перекладу кат-сцен, а норм аудіовізуального перекладу не дотримуються. Однак це може змінитися, оскільки більше розробників і видавців ігор прагнуть до повної локалізації[61].

У минулому загальна тенденція полягала в тому, щоб навіть найпопулярніші AAA-ігри (термін, що походить від системи рейтингування ігор США), такі як «Final Fantasy» (англ. Остання Фантазія), були озвучені лише англійською мовою, а інші локалізовані версії були доступні лише із субтитрами на основі переозвученої північноамериканської версії. Це створило проблему використання англійської версії як основи, виділяючи фактор перешкод, що виникає внаслідок використання проміжного тексту (а не оригінального) як джерела інформації. Наприклад, іноземні шанувальники японських ігор часто обурюються зазвичай широким спектром змін, часто включених в англійські версії японських ігор. Крім того, гравці не завжди віддають перевагу дублюванню. Дублювання приваблює тим, що дозволяє охопити набагато більшу аудиторію, оскільки не кожен реципієнт готовий відволікатися на текст субтитрів, а сприймати озвучування власною мовою набагато легше і допомагає краще подолати мовний бар'єр. На противагу цьому, японські гравці зазвичай звикли читати субтитри і частіше віддають їм перевагу над дубляжем, тоді як серед американських та європейських гравців є деякі, хто віддає перевагу дубльованим версіям, оскільки історично вони пристосувалися до такого

сприйняття за допомогою кінематографу. Отже, ринкові переваги також слід враховувати при виборі найбільш оптимального способу перекладу для цільового регіону.

Озвучування — це відносно новий процес локалізації ігор, і на даний момент існує чимало ігор з неякісним сценарієм для озвучування, що часто обговорюється геймерами. Це може бути спричинено проблемами, які варіюють від якості озвучування до відсутності синхронізації із зображенням. Це також пов'язано з певними робочими процедурами, наприклад, перекладом файлів, де перераховані всі сцени одного конкретного персонажа, без зазначення, про кого вони говорять і на якому етапі вони перебувають у грі. Додатковою складністю у дублюванні ігор є необхідність для акторів самостійно записувати окремі рядки або навіть слова, іноді за відсутності достатньої контекстної інформації. Тим не менше, при розробці стали приділяти більше уваги якості персонажів, що призвело до розуміння, що дубляж є ефективним прийомом вдосконалення наративної складової гри з метою залучення гравця. Запис кожного актора озвучування робиться індивідуально і відповідно до рядків або сцен, які не завжди є послідовними, навіть незважаючи на те, що ситуаційний контекст, безумовно, є ключем до реплік, що ідеально відповідають сцені. Крім того, якщо голосовий запис для гри проводиться одночасно для мови оригіналу та мови перекладу, це буде означати, що загальна практика використання дублів оригіналу, доступних під час запису реплік для локалізації, щоб забезпечити відчуття певної сцени, не може дотримуватися.

У залежності від амбіцій розробників та масштабів гри, деякі компанії намагаються синхронізувати рухи губ персонажів у розмовних сценах. Цей процес забирає чимало часу, особливо якщо проект насичений сценами розмов із великими планами. Відтворити цей процес у дубляжі п'ятьма чи більше мовами перекладу неймовірно складно, якщо не неможливо, оскільки бюджет має свої ліміти. Однією з менш затратних тактик є стискання або подовження хронометражу сцен у дубляжі за допомогою зміни планів камери на власний лад, щоб початок та кінець сцен

збігались. Вада тут полягає в тому, що при використанні анімації міміки оригіналу можуть трапитися сцени, де актор закінчив репліку, а персонаж все ще рухає губами, або навпаки, що перешкоджає імерсивності. За умови відсутності обмеження в часі та грошах, розробники могли б створити нові анімації руху губ для кожної, але вищезазначених обмежень позбутися практично неможливо, й якщо дублювання потребуватиме грошей, то процес необхідно виконати професійно. З цієї причини опція дубляжу, як правило, доступна лише в повністю локалізованих версіях для територій, які вважаються достатньо комерційними. Переклад сценаріїв озвучування для гри є надзвичайно трудомістким та складним процесом. Подальшою ілюстрацією збільшення розміру тексту та скорочення часових рамок для досягнення повної локалізації є «Final Fantasy XIII-2» (2011), що включає понад 18 000 рядків для перекладу та озвучення. Крім того, цю гру випускали одночасно англійською, французькою, італійською, іспанською, грецькою, китайською та корейською мовами через сім тижнів після оригінального випуску в Японії. Попередню версію «Final Fantasy XII» (2006) два перекладачі дев'ять місяців відтворювали з японської на англійську, працюючи лише над сценарієм. Якщо видавець обрав випустити гру одразу на кількох мовах, то графік стає дедалі жорсткішим, а кількість слів, що підлягають перекладу та озвученню, збільшується, що ускладнюється комплексністю кожної мови.

Вищезазначений приклад є однією з причин, чому офіційно існують одиниці ігор з українським дублюванням. Проблема є актуальною для української локалізації загалом, адже жодна з ігрових консолей не має інтерфейсу українською мовою. На українську локалізацію не хочуть витратити час та гроші й зрештою вирішують, що й російської мови буде достатньо. В інтернеті дійсно існує чимала кількість ентузіастів, що готові додати українську мову в гру, але вірогідність дублювання фанатами є дуже низькою, особливо, якщо людина на це витрачає власний час та не отримує жодних грошей за власну працю.

1.5 Застосування цензури в сфері відеоігор

Процес «локалізації» вбачається суспільством з негативної точки зору. Побуває думка, що метою локалізаторів є метаморфоза твору, аж до докорінної зміни оригіналу. В основі даного стереотипу лежить аргумент про те, що відтворене локалізатором слово не збігається з еквівалентом, запропонованим машинним перекладом. Такий порівняльний аналіз є проблематичним та не цілком виправданим, але може переконати нефахівців у тому, що матеріал неавтентичний або навіть містить елементи цензури.

Без локалізаторів не може існувати перекладеного продукту, але велика кількість людей все ж вважають, що локалізатори служать єдиній меті: піддати проєкт цензури, перш ніж він потрапить до цільового ринку. Таке ставлення зумовлене ситуацією, яку між другою половиною 90х та першою половиною 2000х рр. створила компанія 4Kids Entertainment. Ця компанія отримала сумнозвісну репутацію через те, що купувала ліцензію на дубляж тогочасних популярних аніме-серіалів і в своїх перекладах змінювала текст та сцени таким чином, що сенс оригіналу втрачався повністю. 4Kids Entertainment застосовувала жорстку цензуру до дитячих телевізійних шоу, що супроводжувалася не тільки низькоякісним дублюванням, а й повним вирізанням сцен. Через свою популярність компанія поширила серед багатьох неправдиве уявлення про те, як продукт дійсно адаптується для цільового ринку [84].

Негативне упередження проти локалізаторів, зокрема, відображає скандал, викликаний перекладом репліки про ЛГБТ з гри «AI: The Somnium Files». Фанати не могли повірити, що в оригіналі також йшлося про ЛГБТ і вирішили, що це пропаганда лібералізму. Фанати дійшли такого висновку, бо не розуміли мову оригіналу. Нефахівці, що погано дослідили питання, звинуватили перекладача в тому, що він зруйнував оригінал, аби просунути власні ідеї.

У дійсності за локалізаційний проєкт одночасно відповідають перекладачі, редактори та клієнт, що перевіряє зміни, запроваджені в оригінал під час перекладу. Відповідно, всі рішення узгоджуються з автором оригіналу або розробником, і

перекладач самостійно не може пропагувати власні ідеї. Якщо власник прав установлює вимоги стосовно перекладу назв творів, власних імен, певних сюжетних ходів, то ці правила неможливо обійти за власним бажанням [77].

У випадку з відеоіграми цензура застосовується в основному регуляторними та державними органами, які відмовляються від класифікації гри, роблячи її продаж та розповсюдження незаконними в певній країні. Коли виникає така ситуація, розробники та видавці мають: (1) вилучити гру та не випускати її в цій конкретній країні, або (2) відредагувати контент, що засуджується країною, та знову випустити гру з надією отримати класифікацію.

Окрім встановленої державою цензури, розробник або видавець гри може самостійно вдатися до неї з комерційних та маркетингових міркувань. Вони можуть цензурувати фрагменти гри, щоб уникнути делікатних питань і негативних наслідків та зашкодити їхньому іміджу. У середині 1980-х та на початку 1990-х років, аж до створення ESRB (Entertainment Software Rating Board), компанія Nintendo of America (NOA) була відома своєю суворою цензурною практикою. Японські ігри, випущені для ринку Північної Америки, раніше проходили ретельну перевірку NOA щодо сексуальних та дискримінаційних натяків, безпричинного насильства, ілюстрацій смерті, домашнього насильства та жорстокого поводження, використання надмірної сили в спорті, етнічних, релігійних, націоналістичних або сексуальних стереотипів, ненормативної лексики, вживання наркотиків, тютюну та алкоголю. NOA раніше активно адаптувала японські ігри для їх випуску в Північній Америці, вилучаючи будь-які елементи, які вони вважали проблематичними. Після того, як ESRB був заснований в США в 1994 році, ігрові компанії вперше змогли націлити свої ігри на різні вікові групи, що призвело до послаблення та майже повного зникнення внутрішньої практики цензури, яка асоціювалася з NOA.

Що ж до того, чому ігри піддаються набагато жорсткішому контролю та цензурі, ніж інші засоби масової інформації, такі як фільми (які також можуть мати очевидно насильницький характер), то це може бути пов'язано з інтерактивним

характером ігор, що включає активний процес прийняття рішень гравця. Гравець розглядається як активний реципієнт у грі, на відміну від пасивного глядача навіть у вигаданих сценаріях. Тактична гра може сприйматися комісією з огляду як «симулятор навчання» для «особи, яка вчинила злочин». Крім того, той факт, що діти часто мають доступ до ігор, непридатних для їхнього віку через слабкий батьківський контроль, також спричинив чимало обговорень і, можливо, призвів до посилення контролю та цензури ігор у деяких країнах. Також варто зазначити той факт, що ігри досі не користуються схваленням широкої громадськості, як різновид мистецтва, нарівні з кінематографом чи літературою, і це може зробити їх більш сприйнятливими до обмежень, накладених на свободу висловлювання [28].

1.6 Особливості фан-локалізацій в царині відеоігор

У перекладознавстві бракує наукових робіт, присвячених феномену фанатського перекладу в сфері відеоігор. Серед небагатьох: дослідження «Romhacking» Муньоса Санчеса (2007, 2009), засноване на власному досвіді автора щодо фан-перекладацької діяльності. Фанатський переклад відеоігор, загальновідомий «хакерський переклад», — це ще один різновид «romhacking», тобто злам даних захищеного сховища (ЗСД) ігрової програми. Це порушення Закону про захист авторських прав у цифрову епоху (DMCA), який забороняє маніпулювати вмістом ЗСД. Муньос Санчес дає наступне визначення хакінгу ЗСД: це «процес модифікації даних ЗСД відеоігри для зміни графіки ігор, діалогів, рівнів, ігрового процесу ...» з метою «редагування гри для створення нових рівнів або зміни атрибутів персонажів», або «перекладу її з однієї мови на іншу» [38]. Хакерський переклад передбачає вилучення відповідного тексту із ЗСД та його заміну на відповідний перекладений сценарій. Для цього процесу необхідний хакер, який знаходить шрифти гри, що дозволяє ідентифікувати текстові дані, а потім скопіювати у файл для перекладу. Отриманий переклад випускається як патч (інформація, призначена для автоматизованого внесення певних змін в комп'ютерні файли), який застосовується до оригінального ЗСД для здійснення перекладу і відтворюється на

консольному емуляторі. З огляду на дуже специфічні технічні навички, хакерський переклад, як правило, виконують хакер та фан-перекладач, які працюють разом. Як можна зрозуміти з цього опису, робота, пов'язана з хакерським перекладом ігор, є більш трудомісткою й технічно складною, ніж інші типи перекладу фанатами.

Хоча фанатські версії іноді створюються для того, щоб компенсувати низьку якість офіційного перекладу або локалізації, вони часто мають на меті компенсацію повної відсутності ігор у певних регіонах. Зазвичай, перший крок, який робиться для протидії відсутності перекладу, полягає у тому, щоб шанувальники зібрали підписи під петицією, щоб привернути увагу видавця до цього питання. Не зібравши достатньої кількості, шанувальники можуть вдатися до фан-перекладу, створивши команду для проєкту. Знаючи про можливу неправомірність таких дій, перекладачі проєкту заявляють, що вони припиняють свою діяльність, як тільки видавець вирішить випустити офіційний переклад. Позитивним моментом фанатських перекладів є той факт, що перекладачі не мають суворих дедлайнів, а також в їхньому доступі є візуальний контекст, оскільки гра вже вийшла, й перевірити необхідну сцену у грі можливо без допомоги розробників. Негативним моментом фанатських перекладів є той факт, що якість цих робіт варіюється в залежності від того, як добре людина розуміє основи перекладу, оскільки недостатньо знати мову, щоб перекласти гру. Більш того, фанати працюють над такими проєктами в залежності від доступного часу й у більшості випадків не отримують за це грошову компенсацію.

На даний момент, більшість проєктів, локалізованих українською мовою, створені важкою працею спілки перекладачів-волонтерів, і поширюються тільки офіційною цифровою платформою з дистрибуції ігор Steam. Подальше поширення локалізації українською мовою потребує додавання у відгуках до ігор вимоги до розробників створити українську локалізацію, придбання ліцензійних ігор та користування українською локалізацією, якщо до неї є доступ у грі.

У процесі локалізації переклад є лише її складовою, що доведено акронімом GILT (Globalization, Internationalization, Localization, Translation — «глобалізація, інтернаціоналізація, локалізація і переклад»), який дозволяє зрозуміти, що перш ніж перекладати необхідний продукт, слід усунути недоліки, які можуть виникнути під час локалізаційного процесу. Цей етап планування з метою покращення локалізації називається *інтернаціоналізацією*, за допомогою якої розробник з'ясовує особливості або обмеження мови перекладу. Цей процес може впливати з відмінності розмірів речень в різних мовах, і, з метою уникнути помилки з обмеженням кількості символів, застосовується *псевдо-переклад*.

Перекладачі порушували питання стосовно того, що глобалізація та інтернаціоналізація можуть призвести до занепаду культурних особливостей кожної мови, але локалізація в сфері відеоігор враховує індивідуальність продукту, що дозволяє прийняти рішення, які культурні аспекти мови оригіналу необхідно залишити, а що можна піддати змінам з метою кращого ознайомлення геймера з відеогрою.

Локалізація тісно пов'язана з використанням технологій, тому дуже часто для мотивації перекладача та економії часу використовується автоматизований переклад, який дозволяє швидко працювати з текстом, де можуть використовуватися однакові речення та терміни. Однак, під час локалізації ігор використання машинного перекладу не є доцільним, оскільки ігри містять тексти художнього напрямку та вимагаються контекстуальних рішень від перекладача.

Гра може не мати локалізацію, а тільки переклад упаковки та інструкції, тексту у відеогрі, або бути озвученою іншою мовою, що є максимальною формою локалізації.

До локалізаторів ігор існує чимала кількість вимог: необхідні знання програмного забезпечення, креативне мислення, глибокі знання мови оригіналу й

перекладу, а також культурна обізнаність в царині комп'ютерних ігор та поп-культури загалом. Також через різноманітність відеоігрових проєктів необхідна компетентність у царині жанрів: переклад «Flights Simulator» буде відноситися до технічного перекладу і вимагатиме знань з авіаконструювання. Не менш важливою є здатність працювати над проєктом в групі та на відстані та визначати власну роль у команді.

Наративною складовою комп'ютерної гри є «лор» та «сетинг», що дозволяють з'ясувати культурні та сюжетні аспекти проєкту, де необхідно врахувати можливе існування попередніх джерел, альянсів та зв'язок з іншими іграми, якщо це масштабна серія. В сучасній розробці ігор популярною складовою стає аудіовізуальний переклад. Це зумовлено модернізацією ігор у поєднанні з кінематографічними елементами. В комп'ютерних іграх епізоди, де гравець припиняє управління персонажем та дивиться сцену із застосуванням аудіовізуальної складової, мають назву кат-сцени (cutscenes). Саме ці сцени найчастіше вимагають озвучування, на яке витрачається чимала частина бюджету. Поширення аудіовізуального перекладу в царині ігор спричинило збільшення обсягів цільового продукту, і якщо видавець планує випустити оригінал одночасно з локалізованим варіантом, то це вимагатиме швидкої праці локалізаторів з великим масивом тексту. З цієї причини локалізація з дублюванням доступна для великих видавців, що мають в розпорядженні значно більший бюджет, ніж розробники незалежних інді-ігор. Відсутність іноземних ігор з українським дублюванням пояснюється тим, що іноземні видавці не вбачають комерційну успішність в такій локалізації, і, відповідно, українське дублювання мають лише поодинокі проєкти.

Нерідко нефахівці мають тенденцію критикувати перекладачів, оскільки вважають, що останні схильні перероблювати текст з метою впровадження власних політичних думок. Така думка не відображає дійсність, за проєктом ведеться нагляд з боку клієнта, й усі зміни узгоджуються з автором оригіналу/розробниками. Однак, ігри дійсно можуть заборонятися, якщо ті не відповідають політичним нормам

держав, і тоді певні елементи вилучаються заради того, щоб відповідати стандартам, які відносно ігор є суворішими, оскільки ігри поки що масово не визнаються видом мистецтва.

Якщо відеогра не має необхідної локалізації, то її можуть здійснити фанати за допомогою хакерського перекладу. Цей переклад не схвалюється розробником, але фанати припиняють свою діяльність зі створення іншомовної версії, якщо з'явиться локалізація необхідною мовою. Фанатський переклад є одним із основних способів української локалізації, зокрема у випадку з грою «Batman: Arkham Asylum», локалізація якої буде проаналізована у другому розділі.

РОЗДІЛ II. Зіставний аналіз стратегій і тактик локалізації й кіноперекладу

2.1 Субтитри і дублювання в контексті локалізації та кіноперекладу

Вперше діалоги в аудіовізуальних продуктах з'явилися як написані на зображені слова. Ця подія датується початком двадцятого століття, речення записували на дощечках, які потрібно було знімати окремо від акторів. Саме цей спосіб імплементували майстри пантоміми в німому кіно. На екрані з'являвся невеликий текст, що детально описував дії, які виконували актори. Науковці сьогодення називають цей елемент тексту інтертитрами [55], вказуючи на очевидну спорідненість із субтитрами. Тим не менш, між ними окреслені чіткі відмінності. Коли ці фільми перекладали для іноземних ринків, інтертитри оригіналу видаляли, замінюючи їх новими мовою перекладу.

Відповідно до сучасних тенденцій, нині інтертитри німих фільмів субтитрують, або ж озвучують цільовою мовою, не замінюючи текст оригіналу. Це пов'язане з бажанням цільової аудиторії побачити автентичність тогочасної епохи. Примітне те, що інтертитри все ще використовують у сучасних ЗМІ. Ви можете помітити їх вжиток у новинах, рекламі, відеокліпах та документальних фільмах.

Якщо ж посилатися на «субтитри», то першочергове значення цього терміну не охоплює те, з чим ми його асоціюємо. Семантичне значення терміну вказує на текст, зазвичай розташований у нижній частині екрана. Це рішення базувалося на тогочасних технологіях кінематографу. Також, розміщення тексту у нижній частині екрану було способом обмеженого втручання тексту у візуальну складову кінофільму.

Тим не менш, сучасна концепція субтитрів є дещо інакшою, що спричинене розвитком сучасних технологій та творчим потенціалом нових медіа. З іншого боку, термін «субтитри» впізнаваний серед загальної аудиторії, і певним чином зарекомендував себе як найпопулярніший у суттєво різноманітних професійних

практиках. Як наслідок, цей термін не варто сприймати в його традиційному значенні. Це всеохоплюючий термін, який посилається на різні техніки у світі аудіовізуальних творів.

Дослідники визначили субтитри як спосіб перекладу, що поєднує застосування письмового тексту, який намагається відтворити діалог мовою оригіналу, а також передати графічні елементи на зображенні (графіті, написи, плакати тощо) [39].

Більшість сучасних аудіовізуальних продуктів випускають із різними варіаціями субтитрів задля комфорту споживача. У свою чергу, країни Заходу проводять покази державних та іноземних фільмів із субтитрами. Це стосується як телебачення, так і кінотеатрів. Також існує можливість придбати аудіовізуальний продукт на DVD або Blu-ray, де розширені параметри вибору субтитрів.

Аудіовізуальні твори розважального характеру (художні фільми, мультиплікація, телевізійні шоу та спортивні програми) — одне з основних джерел натхнення для індустрії відеоігор. Внаслідок цього зв'язку, відеоігри частково зберігають ті ж перекладацькі виклики, що вищезазначені зразки. Існують такі поширені виклики аудіовізуального перекладу:

1. Переклад візуальної та аудіальної інформації, що несе змістовний культурний характер;
2. Обмеження символів і часу роботи з субтитрами;
3. Синхронне відображення субтитрів на екрані;
4. Запис голосів різних персонажів, що потребує якісної синхронізації руху губ.

На перший погляд може здаватися, що епітет «аудіовізуальний» може стосуватися виключно комбінації слухової та візуальної інформації, яка зазвичай міститься у фільмах. Аудіовізуальний переклад також використовують для охоплення таких

продуктів, як комікси, що містять лише візуальну складову, та відеоігор, що мають більш унікальні способи поєднання цих елементів.

Відеоігри мають спільні риси з аудіовізуальними продуктами на кшталт фільмів, і перекладачі можуть скористатися стратегіями та техніками, які застосовують під час перекладу цього продукту. Дійсно, всеохоплюючий термін «аудіовізуальний переклад» не виключає можливість імплементації професійних практик субтитрування та дубляжу для різних продуктів. Однак, факт поглибленої взаємодії гравця з реципієнтом істотно впливає на завдання перекладачів. Це призводить до того, що переклад відеоігор дещо виходить за межі, окреслені аудіовізуальним перекладом. Це слугує вагомою причиною того, щоб аналізувати переклад відеоігор окремо від кіноперекладу, адже їхні структури мають вагомі відмінності.

Що потенційно поєднує кінематограф та відеоігри? Фактично, розроблення та дизайн відеоігор можна пов'язати з «мистецьким» виміром, про що свідчить той факт, що їх визнала BAFTA у 2006 році [26]. Це зумовлено тим, що відеоігри вимагають такого ж таланту до нарації, що й література. Сучасні ігри прагнуть до відворення відчуття кінематографу, а тому створюють цікавий сюжет, з яким взаємодіє реципієнт.

Однак, якщо порівнювати з кіноперекладом, локалізація гри відбувається в менш сприятливих умовах, де обсяги роботи набагато більші в порівнянні з фільмом. Художній фільм може тривати 2 години. В порівнянні, на проходження сюжетної складової гри може знадобитися 10-20 годин [27]. Дійсно, коли мова йде про технічні терміни та інтерфейс, перекладачу можуть надати завчасно підготований словник термінології, й він швидко впорається з завданням. Однак, такий спосіб є непридатним, коли ми перекладаємо діалоги гри, де контекст грає вирішальну роль.

Сучасні перекладачі, що працюють із субтитрами, мають переваги спеціалізованого програмного забезпечення для синхронізації своїх субтитрів із аудіовізуальними продуктами, частиною яких вони є.

Незважаючи на можливі відмінності від країни до країни, певні тенденції субтитрування залишаються досить подібними. Наприклад, збереження семантичних одиниць в одному рядку, використання дефісів, щоб вказати, що говорять різні персонажі, або переміщення субтитрів у верхню частину екрана, коли у нижній частині екрана з'являється важлива інформація.

З технічної точки зору, для субтитрів кіноперекладу використовують лише два рядки в нижній частині екрана, намагаючись вмістити в один рядок не більше сорока символів. Норма швидкості читання субтитрів глядачем складає від 150 до 180 слів на хвилину (або ж 120 слів для дитячих програм). З лінгвістичної точки зору, субтитри, як правило, скорочують тривалість вимовленої інформації, а також представляють виклад цільового тексту стандартизованою мовою, дотримуючись встановлених граматичних і орфографічних правил, типових для письмової мови. Однією з причин такої стандартизації є забезпечення як розбірливості (естетичний вимір: колір, розмір, положення), так і читабельності (технічний вимір: когерентність, швидкість читання).

Однак варто зазначити, що на субтитрування впливає низка факторів: технічні обмеження, традиції, особисті вподобання, політика компанії, тип програми, трансляція програми в прямому ефірі, розповсюдження медіа через DVD. Також варто зазначити, що до локалізації комп'ютерних ігор існує зовсім інший підхід субтитрування та озвучення.

Відеоігри імплементують дещо подібні до фільмів способи субтитрування, але не мають загальної стандартизованої системи. Кожна гра використовує текст так, як того хочуть розробники. Це унікальний підхід, де часто сюжетний текст стає

частиною інтерфейсу. Подібно до коміксів і мультфільмів, вони використовують весь екран, ніби це цифрова сторінка для зображення інформації. Тут не працює стандартна практика розміщення субтитрів в нижній частині екрана.

«Batman: Arkham Asylum» — відеогра, що намагається наблизитися до ефекту кінематографічності. Коли відбуваються діалоги між персонажами, текст дійсно відповідає нормам інших аудіовізуальних творів. Однак, ці моменти є лише частиною відеогри. Коли ж реципієнт переходить до ігровладу, текст може займати будь-яке місце на екрані. Якщо гравець перебуває в приміщенні, де необхідно розгадати загадку, цей текст з'являється у верхній частині екрану.

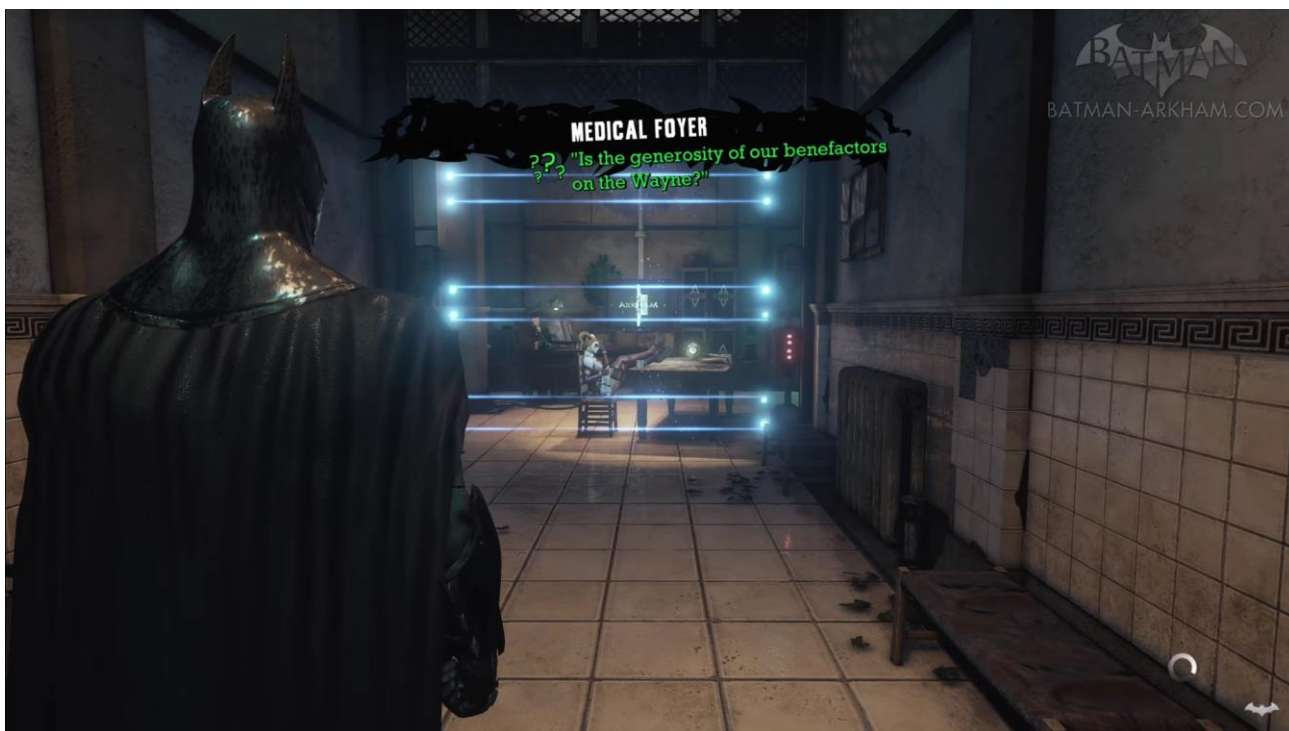


Рис.1. Приклад опису загадки у верхній частині екрану

Як правило, кожна сучасна відеогра має субтитри мови оригіналу, які можна увімкнути в налаштуваннях. Це транскрипція діалогів між персонажами. Ця технологія може недосконало працювати. Існують моменти, коли персонаж ще не дійшов достатньо близько й не бачить персонажів, що говорять, а субтитри відображають текст, який реципієнт ще не міг почути.

Якщо порушувати питання локалізації, зазвичай компанія обмежується лише субтитрами. Це загальний підхід до локалізації відеоігор, особливо, коли низькі прогнозовані продажі не виправдовують витрати на переклад дублюванням. Дублювання дорожче, адже залучає звукорежисерів, акторів озвучення та студію звукозапису.

Субтитри у відеоіграх відрізняються від субтитрів у фільмах декількома формальними аспектами. В кінематографі існує сувора синхронізація звуку та субтитрів. Для певних ігор це теж важливо, але зазвичай диктується типом сцени у грі. Субтитри «Batman: Arkham Asylum» стають більш подібними до субтитрів кіноперекладу, коли сцени включають крупний план персонажів, де гравець не контролює персонажа. Коли ж гравець взаємодіє зі світом, субтитри можуть втрачати свою синхронність і відчуватися більш «нагромадженими».

Субтитри відеоігор не мають багато спільного з субтитрами для телебачення чи кіно. У індустрії відеоігор їм зазвичай не приділяють спеціальної чи систематичної уваги, окрім того, як пристосувати слова на екрані до загального візуального дизайну гри. У грі «Batman: Arkham Asylum» тип шрифту відрізняється від стандартного Times New Roman або Arial. Грі притаманне використання різних шрифтів та розмірів літер з метою передати унікальну візуальну складову гри. Це частина сюжету, що має справити унікальне враження на реципієнта. Такі особливості гри хоч відповідають зовнішнім характеристикам ігрової історії, але потенційно впливає на розбірливість тексту.

Прикладом є сцени, де Бетмен шукає зачіпки, щоб зрозуміти, куди йому рушити далі. В центрі екрану з'являється особливий сканер. У правій частині екрану є детальний розбір об'єкту сканування, а в правому нижньому куті з'являється повідомлення, яке отримує Бетмен у режимі сканування зачіпок.



Рис.2. Видозміна інтерфейсу гри, коли персонаж шукає зачіпки

Субтитри у відеоіграх не відповідають суворим вимогам щодо позиціонування, оформлення та часових обмежень. Гра може застосовувати один довгий рядок або п'ять коротших рядків, тобто відсутні стандарти обсягу субтитрів.

Субтитри часто залишаються на екрані, доки не заговорить інший персонаж, а розриви рядків не завжди відповідають синтаксичній логіці. Навіть ігри, розроблені однією компанією або поширені одним видавцем, не мають уніфікованого підходу до субтитрів. Щодо змісту, внутрішньомовні субтитри не завжди відтворюють аудіовізуальну складову, пропускаючи менш важливі слова, або використовуючи більш короткі синоніми. Вірогідність побачити ці відмінності у фільмах є значно меншою.



Рис.3. Приклад завеликої кількості символів на екрані у відеогрі «Batman:Arkham Asylum»

Переклад аудіосценарію часто виконують у звуковій студії, але для субтитрів немає різниці між цими двома завданнями. Іноді текст для кат-сцен відеоігор та кінематографічних відео неможливо вилучити, бо він тісно укорінений у код програми, створений для гри. Це робить пошук, редагування, переклад та застосування нового тексту в грі досить важким завданням.

На щастя, в сучасних іграх це трапляється все рідше, і більшість розробників мають особливі напівавтоматичні програми (недоступні для загального користування), які дозволяють отримати текст для перекладу субтитрів в електронній таблиці. Перевага такої процедури полягає в тому, що текст дуже легко редагувати та повторно інтегрувати у цільову версію. Однак, у такому підході бракує інформації про контекст перекладацького проєкта, тому перекладачі можуть потрапити в незручне становище, якщо гра ще не вийшла, й контакт з розробниками обмежений.

Що ж до обсягів субтитрів у іграх, то вони лише приблизно синхронізовані із звуковою доріжкою (на відміну від субтитрів для кіно, телебачення та DVD). Вони можуть зникнути з екрана надто рано або залишатися на екрані, доки не з'явиться наступний рядок, який, як правило, збігається з реплікою наступного персонажа. У стандартних субтитрах застосовується так зване «правило 6 секунд», згідно з яким дворядковий субтитр із приблизно вісімдесяти символів залишається на екрані максимум шість секунд, щоб забезпечити комфортне читання тексту [62]. Це правило не застосовують у випадку субтитрів для відеоігор.

Результатом цього є те, що, коли актор надто швидко озвучує репліку, реципієнту не вистачає часу, щоб прочитати субтитри, які з'являються на екрані зі швидкістю понад 200 слів на хвилину або двадцять символів на секунду. Такі показники перевищують стандартну зручну швидкість читання в індустрії субтитрів, яка зазвичай коливається від 160 до 180 слів на хвилину, або від п'ятнадцяти до сімнадцяти символів на секунду.

На практиці не існує традиційного підходу до створення субтитрів в межах гри. Розробники не можуть визначити, який розмір субтитрів найкраще підходить для кожної сцени. Ця проблема відсутності контролю належної швидкості читання субтитрів посилюється, коли до процесу перекладу залучають мову, яка при перекладі матиме більше символів, ніж в оригіналі (українська в порівнянні з англійською). Усі мовні версії дотримуються шаблонів оригіналу, які визначають час субтитрів, запрограмований у коді. Тобто, можливі ситуації, коли реципієнт не має достатньо часу для ознайомлення з інформацією.

Під час перекладу субтитрів може порушуватися читабельність, якщо створювати переклад для мови з діакритичними знаками (наприклад, французька), або мови з ієрогліфами (наприклад, японська). Замість того, щоб дотримуватися синтаксичних критеріїв, розриви рядків утворюють, базуючись на просторових міркуваннях, що вимірюють у пікселях.

При низькій роздільній здатності екрана «Batman: Arkham Asylum» допускає максимум шістдесят символів на рядок. У грі створюються розбіжності довжини рядків субтитрів внаслідок зміни налаштувань розміру екрану. Як наслідок, реципієнту може знадобитися більше часу на прочитання субтитрів, і з естетичної точки зору результат буде незадовільним. Під час локалізації необхідно враховувати просторовий аспект субтитрів, не забуваючи про комунікативну функцію, яка дотримується за допомогою відстеження синтаксичних і семантичних критеріїв гри.

Екрани високої чіткості та нові графічні карти покращують зображення, але створюють більше пікселів на дюйм, що може призвести до меншої розбірливості субтитрів. На практиці вищі налаштування графіки часто означають, що текст займає менше місця на екрані. Це стосується не лише використання пропорційних літер, але й того, що пікселі, з яких складається зображення, розташовані ближче одне до одного. Технічний прогрес мав великий вплив на субтитрування у професійному кіно та телебаченні, дозволяючи ефективніше використовувати екранний простір для перекладу.

У випадку ігор запуск відносно старої гри з використанням нових технологій може призвести до негативного ефекту. Наприклад, у грі «Batman: Arkham Asylum» існують речення, текст яких виходить за межі екрану. Оскільки гравці використовують субтитри через потребу чи особисті переваги, розбірливість має бути першочерговим пріоритетом. Естетична оцінка має ґрунтуватися на відповідності субтитрів художньому стилю гри та збалансованому поєднанню кольорів.



Рис.4. Приклад виходу субтитрів за межі екрану внаслідок використання гри на сучасних екранах

Іноді текст, який відображається у відеогрі для вказівки на взаємодію між персонажами, системних повідомлень і ігрових підказок, є частиною дизайну гри та повинен відповідати загальній естетичній концепції. У «Batman: Arkham Asylum» немає конкретного типу шрифту, розміру, кольору чи стандартного способу позначення того, хто є мовцем, як у субтитрах для людей з вадами слуху чи зору.

Використання різних варіацій субтитрів у відеоіграх є можливим завдяки безмежним можливостям програмування. Однак, враховуючи звичайну кількість символів у рядку, є сенс дотримуватися цих параметрів, як і з усіма іншими характеристиками, пов'язаними з субтитрами на телебаченні та в кіно. Також у звичайних субтитрах відеоігор кольори не мають стандартизованої ролі. В іграх не використовують кольори для ідентифікації персонажів, оскільки інформація про них зазвичай міститься в інтерфейсі користувача, де можна знайти інформацію про

історію та прогрес гравців, а також їхню статистику. Тому кольори використовують лише для розрізнення типів інформації.

Дійсно, субтитри у відеоіграх мають відмінності від субтитрів у фільмах і їх не варто сприймати, як те саме. Однак має бути можливість узгодити лінгвістичні принципи з найкращими практиками субтитрування, щоб усунути деяких недоліків. Якби розробники і видавці ігор змогли дійти загальної згоди щодо субтитрування у відеоіграх, це могло б покращити читабельність і розбірливість субтитрів, і, як наслідок, покращити рівень насолоди реципієнта.

Індустрія відеоігор ще відносно нова, і тому відсутня усталеність та стабільність процесу локалізації та узгодженість термінів між кіноперекладом та локалізацією ігор. На даний момент це дуже актуальне питання, адже глобалізація та активний розвиток сфери розваг мотивують кооперацію.

У комп'ютерних іграх досить часто використовують термін «дубляж», але точність синхронізації голосу з текстом цілком залежить від гри. Це може бути зумовлене типом анімації, що застосовують для гри, або ж те, чи бачить реципієнт рух рота персонажа.

Наразі ситуація така, що більшість програмних продуктів використовують сцени комп'ютерної анімації високої чіткості завдяки доступності високоякісних ігрових пристроїв і телевізорів. У деяких випадках ігровий механізм містить інструмент, який дозволяє розробникам змінювати анімацію, залежно від наданого цільового тексту. Ця частина програмного забезпечення може маніпулювати графікою таким чином, щоб м'язи обличчя рухалися синхронно з фонетичним змістом написаного сценарію. Незважаючи на те, що це можливо, на даний момент це не стандартна практика, адже субтитрування в іграх поширеніше за дублювання.

Найкращим рішенням, як правило, є копіювання того, що зроблено в кіно- та телевізійних продуктах. Індустрія локалізації ігор може включати деякі методи та

стратегії, які більш давні індустрії аудіовізуальних розваг почали розвивати та освоювати протягом багатьох років.

Лінійність має вирішальне значення для твору, тому перекладачеві важливо знати, як розвивається історія. Однак під час обробки сценаріїв озвучення для відеоігор важко відстежити послідовність діалогів через нелінійний інтерактивний характер відеогри. Без правильної послідовності подій і чіткого порядку, в якому відбуваються діалоги, переклади міститимуть помилки. Наприклад важливо знати, хто і як під час гри звертається до іншого персонажа. Крім того, це може ввести гравців в оману, щодо того, де їхня найближча ціль і в чому полягає основне завдання.

Кінодублюванню характерна лінійна структура і вірогідність помилитися в послідовності набагато менша. Для перекладачів існує основний шлях, який вони здатні відстежити, щоб не втратити логіку перебігу діалогів. Перекладачі відеоігор не мають діалогового списку чи сценарію, перед ними лише велика таблиця, без достатнього рівня контексту.

Перекладач може впоратися з відеоігровою термінологією, описом параметрів та біографічними даними персонажа. Однак, відсутність структурованих сюжетних елементів може також негативно вплинути на якість перекладу, адже перекладач не має додаткового контексту щодо того, коли сцена відбувається, і який зв'язок між персонажами у грі. Ситуація погіршується, якщо розробники не дали чітких інструкцій стосовно контексту. Інтуїції недостатньо, щоб відтворити оригінал для цільової аудиторії. Так, існує можливість виправити перекладацькі рішення за допомогою оновлень для цифрової версії гри, але першочергова якість перекладу може негативно вплинути на подальше сприйняття реципієнтом.

Це створює негативну репутацію для гри, і знижує її шанси на успіх для цільової аудиторії. У разі невдоволення продуктом, гравці створюватимуть низку обговорень у форумах, де висловлюватимуть невдоволеність якістю перекладу, мотивуючи своє невдоволення тим, що помилки відволікають їх від сприйняття оригінального твору.

Результатом є те, що багато гравців з різних країн постійно скаржаться на офіційних ігрових форумах і в блогах на те, що їх відволікають і дратують помилки локалізації. Як наслідок, фанати можуть створити аматорську групу, що хоче власноруч відтворити відеогру з метою покращення цільової версії.

Деякі з цих проектів можуть вимагати кілька місяців наполегливої роботи, але шанувальники із задоволенням витрачають час на розвиток своїх навичок заради кращої якості локалізації на користь ширшої ігрової спільноти. Розглядаючи питання про локалізацію, необхідно враховувати старання фанатів-перекладачів. Якщо їхній переклад успішний, вони роблять гру більш популярною і залучають до неї нових фанатів.

Усі аудіотексти, записані для відеоігор, бувають трьох ступенів складності:

1. Синхронізація губ. Використовують у кінематографічних трейлерах, деталізованих вступних кат-сценах, а також сценах, анімованих в ігровому рушії. Це найдорожчий тип озвучування, адже для локалізованих версій потрібна синхронізація рухів обличчя. Цей аспект відтворюють в усіх сценах відеогри, імітуючи стандарти кінематографу. Тому від перекладу дублюванням вимагають точності артикуляції.
2. Дублювання, що також зустрічається в кінематографічних та ігрових кат-сценах, але тільки там, де потрібно узгоджувати лише загальну тривалість, оскільки реципієнт не бачить рух губ персонажа. Зазвичай ці сцени відбуваються, коли ми контролюємо персонажа і бачимо лише його спину. Так, гравці мають можливість

повернути камеру й перевірити, чи ідеально відтворено рух губ, але це роблять лише найприскіпливіші гравці.

3. Озвучення аудіофайлів. Стосується сцен, коли ми не бачимо обличчя мовця. За дає змогу перекладачам збільшити або зменшити тривалість репліки, і тому файл можна підлаштувати під переклад. Це також стосується другорядних персонажів, діалоги яких важко почути. Вони зазвичай не мають значення для загального сюжету гри, і тому їм надають менший пріоритет.

Це пов'язано з практиками дублювання, які зазвичай використовуються в кіно та на телебаченні. Тут важливо зазначити три аспекти синхронності [36], яких необхідно дотримуватися для дубляжу: фонетичну, кінетичну та ізохронію, які передбачають досягнення ідентичної тривалості тексту мовою оригіналу та мовою перекладу. Перекладачі мусять максимально точно відтворювати ці аспекти, щоб створити в глядача враження, що перед ними автентичний твір.

Однак, в українських перекладах цей ідеал можливо знайти лише у фільмах, що дублюють для кінотеатрів: «Хижі Пташки: (Та фантастична Харлі Квін)» 2020 р. або «Бетмен» 2022 р. У випадку озвучення для телебачення цю синхронізацію не відтворюють, і ми можемо спостерігати затримку реплік або чути звукову доріжку оригіналу, звук якої зменшили. Такий переклад є менш складним, адже не потребує коригування з метою дотримання часових рамок оригіналу.

Гра «Batman: Arkham Asylum» вийшла у 2009 році. На той момент не існувало технологій створення ідеальної синхронізації рухів губ в локалізованому дубляжі. У грі локалізаторам необхідно штучно прискорювати певні моменти гри, сподіваючись, що це буде непомітно. Такі рішення можуть бути пов'язані із прагненням наблизитися до автентичності твору, створивши в реципієнта враження, що він грає в гру, що наче створена його мовою.

2.2 Інтерактивність та інтеграція інтерфейсу у відеоіграх

Відеоігри поєднують в одному продукті характеристики таких дискурсів, як кіно, література, 3D-дизайн і комп'ютерне програмування. Можна стверджувати, що відеоігри є розвагою поп-культури двадцять першого століття, оскільки споживачі можуть вибрати конкретну тему, налаштувати її відповідно до своїх індивідуальних навичок, зберегти свій прогрес і завершити гру у власному темпі. Це і є особливості налаштування та інтерактивність, які пропонують ці продукти.

Хоча «інтерактивність» може видаватися новим терміном, пов'язаним переважно з комп'ютерними технологіями, це поняття аж ніяк не є новим чи специфічним для цифрових медіа. Дійсно, термін «інтерактивність» використовувався раніше, щоб вказати, що реципієнти мають владу визначати свої враження від конкретного продукту чи послуги та їх результату.

Популярним прикладом є телешоу на кшталт «Х-Фактор» чи «Україна має талант», де глядачі можуть впливати на шанси учасників на перемогу, голосуючи за конкретного фаворита. Цей тип інтерактивності пов'язаний із діяльністю та імпровізаціями людини та не потребує комп'ютерного програмування та автоматизації, як це роблять відеоігри.

Література пропонує інші визначення інтерактивності. Вольфганг Ізер, наприклад, широко використовує цей термін, щоб пояснити взаємодію між написаним текстом і читачем [50]. Він аналізує спосіб, у який читання є інтерактивним, і зазначає, що ані вивчення фактичного тексту, ані досвід читача окремо не дадуть адекватного опису літературних творів.

Аналізуючи сучасну практику книговидавництва, Ліза Сейнзбері багато пише про комунікативну якість літератури, стверджуючи, що дитячі тексти завжди кидали виклик межам, які заперечують саму літературу [59]. Це виклик на рівні

постмодернічної суперечності, через яку зовні різнорідні об'єкти, такі як іграшки, книжки чи ігри, об'єднуються, утворюючи основу дитячої літератури.

Хоча це стосується літератури загалом, є деякі автори, які намагалися особисто зануритися у взаємодію з читачем. Роман «Hopscotch», написаний у 1963 році аргентинським письменником Хуліо Кортасаром [32], є, мабуть, одним із найкращих прикладів того, що тексту притаманна не лише звична лінійна структура, як здається нам на перший погляд.

Написаний в епізодичній манері, роман має 56 розділів. Книгу можна читати або в прямій послідовності (з розділів 1 до 56), або перебираючи весь перелік 56 розділів (крім розділу 55) відповідно до інструкцій, наданих автором. Існує кілька інших способів читання роману, наприклад, читання лише непарних чи парних сторінок. Цей літературний твір, безумовно, відрізнявся від своїх попередників і, можливо, відкрив нові можливості для сучасних письменників.

Відеоігри стали дуже популярними за досить короткий проміжок часу, і ступінь використання інтерактивності в них неможливо переоцінити. Інтерактивність надає користувачам контроль та заохочує їх активно взаємодіяти з продуктом. Інтерактивність гри є особливо актуальною, якщо розглядати її з точки зору перекладу, оскільки значна частина спілкування між гравцями та іграми забезпечується мовою. Тому ігровий рушій необхідно пристосувати до інших мов, щоб не обмежувати креативність перекладу. Тоді перекладачі зможуть адаптувати продукт для цільової аудиторії.

Основна характеристика, яка відрізняє відеоігри, — це наголос на можливості налаштувати досвід продукту під реципієнта, в той час як книги та фільми створюють лінійний наратив, за яким реципієнт мусить слідувати. Річ не лише в тім, що кожен гравець має різне сприйняття та досвід гри, як у випадку з книгою чи

фільмом. Гра пропонує низку варіантів для власного віртуального світу, який реагує на дії гравців, пристосовуючись до їхніх рішень.

Наприклад, під час першого проходження гравець може вирішити увійти в замкнену кімнату, поговоривши з охоронцем перед нею. Під час другого проходження гри, гравець може проігнорувати охоронця. Відповідно, гравець отримає менше інформації, і Бетмену буде складніше просунути далі в грі. Тобто, для однієї сцени гра може підготувати кілька альтернативних кат-сцен, що створює більш унікальну наративну структуру. Звідси постає ще один виклик для перекладачів. Вони мусять ідентифікувати репліки кат-сцен для конкретного моменту гри, розуміючи, що мова йде про альтернативний шлях для персонажа, зумовлений діями гравця.

Інтерактивність є невід'ємною частиною відеоігор, що свідчить про те, що до відеоігри потрібно застосувати трансформації на технічному, культурному та лінгвістичному рівнях. Це наблизить продукт до цільової аудиторії й позитивно сприятиме на відгуки нових гравців. Згідно з цим принципом, у відеоігри можна застосувати практично будь-які зміни, мотивуючи їх задоволенням потреб цільової аудиторії, збільшуючи кількість проданих копій гри. Тобто, відеоігри можуть відрізнитися візуальною складовою в залежності від того, в якій країні було придбано продукт. У випадку «Batman: Arkham Asylum» розробники на такі зміни не пішли, адже також важливий метатекстуальний зв'язок гри та першотвору.

Окрім звичайних кінематографічних діалогів між персонажами, які є частиною основної сюжетної лінії, гравець також може знайти додатковий сюжет завдяки дослідженню локацій. Наприклад, в грі знаходяться особливі записи ворогів Бетмена, що розкривають деталі про цих персонажів. Ці записи оформлені у форматі інтерв'ю, яке в злодіїв беруть лікарі, адже персонажі мають проблеми з ментальним здоров'ям. Іншим цікавим елементом є додаткові діалоги персонажів, які гравець може почути, якщо буде знаходитися біля персонажів, не розкриваючи

свою присутність. Зазвичай це стосується прибічників Джокера, які постійно обговорюють події, що розгортаються навколо «Арггема». Більшість цих діалогів не впливають будь-яким чином на сюжет, але слугують додатковим елементом занурення в цей світ та історію. У реципієнта завжди є опція пропустити ці моменти, або ж нікуди не поспішати й дізнатися більше про персонажів.

Якщо проводити аналогію з фільмами, то певні твори мають кілька версій. Для кінофільмів є чітко окреслені межі доступного часу, і певний відзнятий матеріал вирізають задля того, щоб створити стандартний хронометраж. Скорочені версії зазвичай називають «для кінотеатру» і вони не завжди містять все, що режисер хотів показати реципієнтам. З цією метою для фільму можуть створити режисерську версію, де відтворюється максимально автентичне бачення твору з додатковими сценами, що краще висвітлюють певні сюжетні лінії. Популярним прикладом цього є кінотрилогія «Володар Перснів» Пітера Джексона. Кожен фільм трилогії має режисерську версію, хронометраж якої складає понад 3 години.

Відмінність відеоігор полягає в тому, що реципієнт сам вибирає, яким чином він хоче пройти сюжет. Якщо реципієнт має брак часу, то він може пропустити всі додаткові сцени і перейти до основного сюжету, або ж можна вибрати затриматися і відкрити для себе весь можливий контент від розробників.

Іншою важливою інтерактивною складовою є можливе руйнування четвертої стіни. Це прийом, коли певний елемент твору виходить за рамки власного світу й починає взаємодіяти безпосередньо з реципієнтом [60]. Зазвичай в творах це відображається в тому, що персонаж починає розмовляти з реципієнтом, усвідомлюючи, що він — частина вигаданого світу. Можливі ситуації, коли це основна риса персонажа, як антигерой «Дедпул» світу MARVEL.

Іграм властивий цей прийом через те, що розробникам необхідно придумати спосіб пояснити реципієнту, як правильно грати в гру. Найпоширеніший спосіб

роз'яснення механік гри — текстові повідомлення, які вказують на те, яку кнопку необхідно натиснути, щоб виконати певний прийом чи застосувати особливий гаджет. Також існує варіант, коли закадровий голос дає вам вказівки, щодо певних кнопок, або цю роль виконує другорядний персонаж. Це ефективний спосіб швидко навчити реципієнта механікам, але неефективний спосіб занурення в світ гри.

Творці «Batman: Arkham Asylum» вдалися до більш винахідливих методів. На початку гри нарацію щодо механік гри проводить власне Бетмен. Однак, він не дає прямих вказівок, що ви мусите натиснути ту чи іншу кнопку. Натомість інформацію презентують, як думки персонажа щодо того, що йому варто робити, це відбувається в поєднанні з ігровим текстом.

Наприклад, важливою складовою ігрової гри є тактика залякування лиходіїв. Вони мають доступ до вогнепальної зброї, а костюм Бетмена не може витримати черги штурмової гвинтівки. Коли вперше відбувається така ситуація, гра ініціює внутрішній монолог Бетмена, що дає натяк гравцеві, що ворогів необхідно обійти і підкрастися позаду, що нейтралізувати їх, не здіймаючи тривоги. Це працює на користь гри, бо ми спостерігаємо інтелект Бетмена, а також навчаємося новій механіці.

Інтерфейс користувача також часто називають «меню». Це текст поза сюжетною складовою гри, який частіше використовують з метою взаємодії реципієнта з грою. Це функціональний тип тексту, який застосовують в сучасних технологіях для різноманітних функцій. Однак, існує різниця, коли ви використовуєте інтерфейс для налаштування IP адреси чи натискаєте «нова гра» у «Batman: Arkham Asylum».

У грі інтерфейс користувача застосовують у різних напрямках. Інтерфейс є у меню для вибору параметрів гри, у покращенні персонажа, де гравець може витратити «бали» досвіду, щоб стати сильнішим, та навіть у реальному часі, коли

Бетмен шукає зачіпки для продовження сюжету. Як і у випадку зі службовим програмним забезпеченням [44], відеоігри використовують дуже детальні та часто складні параметри меню, за допомогою яких можна керувати різними функціями гри, такими як рівень складності, вибір графічного дисплея та чутливість контролера.

Також, Бетмен має особливий прилад для аналізу простору навколо себе. Розробники створили певні об'єкти, з якими гравець може взаємодіяти, і цей прилад зчитує такі об'єкти, зображуючи роз'яснення щодо таких об'єктів на правій частині екрану. Це один з можливих підходів імерсивності в світі цієї відеогри, оскільки прилад має особливий інтерфейс, нагадуючи сучасні гаджети.

Під час перекладу для «Batman Arkham Asylum» можуть постати дві основні проблеми: обмеження за кількістю символів і переклад термінології. Якщо розробники не створили достатню кількість простору, припустивши можливість перекладу, це негативно може вплинути на цільовий продукт. Тут важливо якомога точніше передати термінологію, щоб реципієнт розумів відмінність між певними діями персонажа.

Більшість ігор створені для консольного ринку, де замість клавіатури з мишею використовують особливий контролер. Він створений на ергономічних засадах, але в порівнянні з клавіатурою має меншу кількість кнопок у розпорядженні. Тому, спосіб натиснення на одну кнопку може спричинити персонажа виконувати зовсім інші дії. Наприклад, на кнопку можна «натиснути» (tap), «натиснути двічі» (double tap), «утримувати» (hold) та «швидко натискати» (press rapidly). Натискання «А» ні до чого не призведе, двічі натиснувши «А» Бетмен відскочить убік з метою ухилення від удару супротивника, утримуватимете

«А» — Бетмен почне швидше рухатися, і цю ж кнопку гравець мусить швидко натискати, якщо герою належить вирватися з рук ворога.²

Завдяки тому факту, що цей інтерфейс розроблено з великою кількістю доступного простору, перекладачі не мали проблем з дотриманням вимог кількості символів під час українського перекладу. Вони також демонструють доцільність використаних термінів. «Stun Attack» переклали як «Оглушуюча атака», що дійсно передає функцію цього прийому.



Рис.5. Приклад перекладу атаки в «Batman: Arkham Asylum»

Однак, проблема виникає з більш довгим текстом. Гравець отримує вказівки щодо контролю персонажа в реальному часі. Це означає, що гравець не може зволікати і мусить швидко прочитати інструкцію, щоб застосувати необхідну комбінацію. Коли гравця вперше навчають ухилятися, йому дають вказівку «Double Tap + Direction – Evade». У перекладі ця інструкція довша на 17 символів

² Фрагмент з бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеогри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р.

«Натисніть двічі + утримуйте напрямок - Ухилення». Ця інструкція довша, оскільки перекладачі хотіли переконатися, що гравці зрозуміють, що кнопку потрібно двічі натискати в момент, коли персонаж скерований в певному напрямку. Ця інструкція більш точна, однак її важко прочитати й осмислити дуже швидко, і тоді персонаж зазнає пошкоджень, які гравець хотів би уникнути.



Рис.6. Приклад перекладу вказівки гравцеві в Batman: Arkham Asylum

Примітним є те, що перекладачі розуміли відмінності від англійського інтерфейсу й не відтворювали текст в ідентичному форматі. В англійському інтерфейсі користувача всі іменники та дієслова пишуться з великої літери, навіть у пояснювальних фразах, як «Double Tap to Evade». Таке візуальне оформлення не притаманне українській мові, і тому доцільно його уникати.

Однак, при перекладі виникла інша проблема інтерфейсу користувача. Існують певні ситуації, коли літери інтерфейсу в одному слові мають більш хаотичний вигляд, що зумовлено друкованою літерою «д». Вона займає більше місця в порівнянні з іншими літерами, і тому створюється хибне враження, що

літери в слові нерівномірно розташовані. Також перекладачі уникнули транслітерацію імен творців гри, що з'являються на початку гри. Внаслідок цього, в гравця може створитися враження, що гра не перекладена повністю.



Рис 7. Приклад дизайну тексту, а також неперекладене ім'я творця гри

2.3 Першоджерело та проблематика інтерсеміотичності

З перспективи кіноперекладу та локалізації відеоігор, важливо знати першоджерело творів про Бетмена, тобто, комікси та графічні романи. Це простір, в якому формується канонічна історія персонажа. Тобто, перед нами постає питання адаптації. Досконала адаптація Бетмена поєднує унікальну історію з канонами коміксів. Її застосовують з метою охоплення якомога ширшої аудиторії. Фанати коміксів обожнюватимуть фільм за посилання на першоджерело, а звичайні глядачі цінуватимуть те, що твір — самостійний і не вимагає ознайомлення з першоджерелом.

Світ Бетмена налічує низку різноманітних персонажів, демонструючи певний набір ознак, щоб люди назавжди могли запам'ятати їх. Очевидним прикладом цього є псевдоніми персонажів, створені з метою відображення їх суперздібностей чи характеру. Найзліший ворог Бетмена — Джокер. Він вдягається як клоун, а його ім'я посилається на карту блазня. В українськомовній культурі існує аналогічна лексема, і тому істотної проблеми з перекладом псевдоніму нема.³

³ Фрагмент з бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеогри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р.

Злодійка «Harley Quinn» тісно співпрацює з Джокером, і її псевдонім співзвучний з Арлекіном (англ. Harlequin). Цю персонажку ми перекладаємо як «Гарлі Квінн», відповідна співзвучність з оригіналом втрачається. Теоретично, цього можна було уникнути, якщо спробувати назвати її «Арлі Квінн», але тут постає проблема канонів та сприйняття персонажів цільовою аудиторією. Вона давно відома їм як «Гарлі», і зміна написання імені може призвести до негативного сприйняття реципієнтами.

Крім сюжетної складової, гра «Batman: Arkham Asylum» також має низку завдань для гравця, де необхідно знайти певний елемент, що вказує на персонажа. Гравець отримує повідомлення з двох-трьох речень і мусить знайти відповідний елемент. Проблема полягає в тому, що це зашифроване повідомлення, в якому творці створили гру слів, що натякає на рішення для гравця. Якщо спиратися на канонічність перекладу й задоволення потреб фанатів, це частіше за все призводить до недостатнього відтворення загадки. Наприклад, у світі Бетмена існує персонаж «Bane». Гра посилається на цього персонажа реченням «Is this teddy bear the bane of his existence» (Чи цей ведмедик Бейн його існування?). Фанати звикли до транслітерації «Бейн», але в цьому прикладі її вживання призвело до нелогічності й втрати гри слів.

Важливо зазначити, що всі твори всесвіту Бетмена пов'язані тим, що вони посилаються на першоджерело. Це вияв поваги до коміксів та фанатів. Автор адаптації створює власну історію, але надихається певними канонами. Найскладніше при перекладі — ідентифікувати ці моменти і передати їх так, як їх звикла сприймати цільова аудиторія. Зазвичай це стосується саме прізвиськ персонажів, які допомагають фанатам зрозуміти, які елементи коміксів адаптують.⁴ Однак, відтворити елементи зв'язку різних творів дуже складно, адже різні твори

⁴ Фрагмент з бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеогри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р.

всесвіту Бетмена перекладали різні перекладачі. За ними було рішення, як перекладати ті чи інші назви.

Наприклад, мультсеріал «Ліга Справедливості» та кінофільм «Хижі Пташки (та фантастична Харлі Квін)» мають двох спільних персонажів — «Huntress» (Мисливиця) та «Black Canary» (Чорна канарка). В обох творах їхні псевдоніми збігаються, що дозволяє фанатам всесвіту відчувати взаємозв'язок, подібний до оригіналу.

Загалом, відсутність узгодженості між творами, повільний розвиток перекладу відеоігор може полягати в тому, що аудіовізуальний переклад відносно нещодавно став частиною перекладознавства. На його визнання вченими знадобилося чимало часу, для чого існують три основні причини:

- аудіовізуальні продукти є відносно новими, порівняно з більш традиційними творами;
- дослідження перекладу часто зосереджувалися на літературі, тому що головні дебати велися на теренах лінгвістики чи порівняльного літературознавства;
- донедавна в академічному середовищі існувала певна стигма щодо продуктів масової розваги та поп-культури як об'єкта дослідження.

Відеоігри є найскладнішим прикладом аудіовізуального перекладу завдяки своїм мультимедійним та інтерактивним характеристикам. Їх актуальність стає ще більш очевидною, якщо взяти до уваги те, як сильно ігри можуть приваблювати аудиторію. Тут варто зазначити, що відеоігри є навіть більш прибутковими, ніж кіно та музична індустрія. Більш того, відеоігри все частіше застосовують в освіті з метою професійної підготовки. Тому детальніший зіставний аналіз кіноперекладу та локалізацій ігор порушує питання багатогранної природи відеоігор, особливо, якщо вони метатекстуально пов'язані з відомим першоджерелом.

Аудіовізуальні тексти — це тексти, які одночасно використовують різні знакові системи для спілкування, наприклад ті, що містяться у фільмах, де мовна інформація є синхронною та має ідеально поєднуватися з візуальною та акустичною складовою продукту. Зазвичай ці семіотичні системи досліджують окремо, однак кінопереклад та локалізація відеоігор вимагають від перекладачів брати кожен з цих складових до уваги.

З творчої точки зору перекладачі, які працюють у сфері ігор, можуть зіткнутися з тим фактом, що їхня мова перекладу не надає такої ж творчої свободи, тому що відсутній ресурс адаптації певних моментів, а отже зростає ймовірність побачити в локалізації помилки, відхилення, незвичні для реципієнта одиниці. Їх комплекс може заплутати реципієнта і негативно вплинути на його сприйняття твору. Коли мова йде про візуальні елементи, невідповідність перекладеної інформації, переданої графічно та лінгвістично, може завадити гравцеві продовжити гру. Реципієнт не може знайти рішення, через що витрачає більший час на пошуки.

Тобто, відеогра порушує питання гомогенності на інтерсеміотичному рівні. Р. Якобсон стверджував, що інтерсеміотичний переклад полягає у трансформації твору в нову знакову систему. Звідси ми можемо зробити висновок, що одиниці інтерсеміотичного перекладу — знаки, образи та аудіовізуальні ряди [22]. Локалізатори ігор працюють з інтерсеміотичністю, намагаючись уникнути гетерогенності продукту.⁵

У перекладі відеоігор зв'язок між мовною та графічною інформацією можна розглядати як більш важливий, ніж в інших творах. Гравці часто залежать від цього

⁵ Фрагмент з бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеоігри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р.

елементу, щоб продовжувати гру, і змушені діяти відповідно до карт, графічних знаків зі словами тощо.

Програма обчислює та відображає всю необхідну інформацію, імплементуючи код, написаний розробниками. Фактично цілком можливо перекласти субтитри без допомоги розробників, хоч це і займе багато часу. Однак, проблема виникає під час перекладу інформації, що є безпосередньо частиною графіки гри. Цей елемент укорінений в грі й для його локалізації потрібно залучити розробників, а також витратити додатковий час і ресурси. Більш того, перекладачі можуть пропустити його під час гри, адже цей тип тексту не вилучається разом з основними діалогами. Якщо розробники ігор не мають стратегії поїменування та обробки графічного тексту, який треба перекласти, цей текст швидше за все залишиться без змін в усіх локалізованих версіях гри.

Тут проблема постає в тому, що в перекладі ми не здатні сприймати інформацію таким самим чином. Часто в грі для здобуття необхідної інформації потрібно скерувати камеру на об'єкт, що вас зацікавив, і натиснути відповідну кнопку. Це може бути будь-який предмет в приміщенні, і без додаткової інформації неможливо зрозуміти, що з ним потрібно взаємодіяти.



Рис.8. Приклад неперекладеного фрагменту в грі «Batman: Arkham Asylum»

У грі використовується загадка, що натякає на прізвисько персонажа «Firefly» (Світляк). В оригіналі зазначається: «Was this fire fly too hot off the press?»(Цей світлячок щойно з друку?), і гравець мусить знайти газету із зображенням персонажа. «Світляк» — лиходій, що використовує в своєму арсеналі вогнемет та літає за допомогою реактивного ранця. Прізвисько «Firefly»(Світляк) утворилося з двох слів, одне з яких «fire» (вогонь), що натякає на те, що персонаж — піроман. Продовжуючи асоціативний ланцюг, загадка поєднала слово «hot» (гарячий) з ідіоматичним виразом «hot off the press»(щойно з друку), щоб реципієнт зрозумів, що необхідно знайти елемент, пов'язаний з пресою.⁶ Однак, гравець не зможе зрозуміти, що це дійсно необхідна йому зачіпка, адже фрагмент не переклали.

Однак, варто зазначити, що неперекладені візуальні елементи притаманні й кіноперекладу. Переклад цих елементів передбачає більші витрати. Валідний

⁶ Фрагмент з бакалаврської роботи «Жанрово-культурна специфіка локалізації комп'ютерної гри (на матеріалі відеогри "Batman: Arkham Asylum")», захищеної в 2021 р.

компромiс — додати до тексту субтитри нижче в дубляжі, або у верхній частині екрану, під час субтитрування.



Рис.9. Приклад субтитрування візуального фрагменту у фільмі «Хижі Пташки (та фантастична Харлі Квін)»

Також візуальна складова може не нести важливої для глядача інформації, і тому її не перекладають взагалі. Прикладом цього є сцена з фільму «Темний Лицар», де присутній текст новин англійською мовою. Текст на екрані не є важливим, оскільки Джокер озвучує всю необхідну для сюжету інформацію.

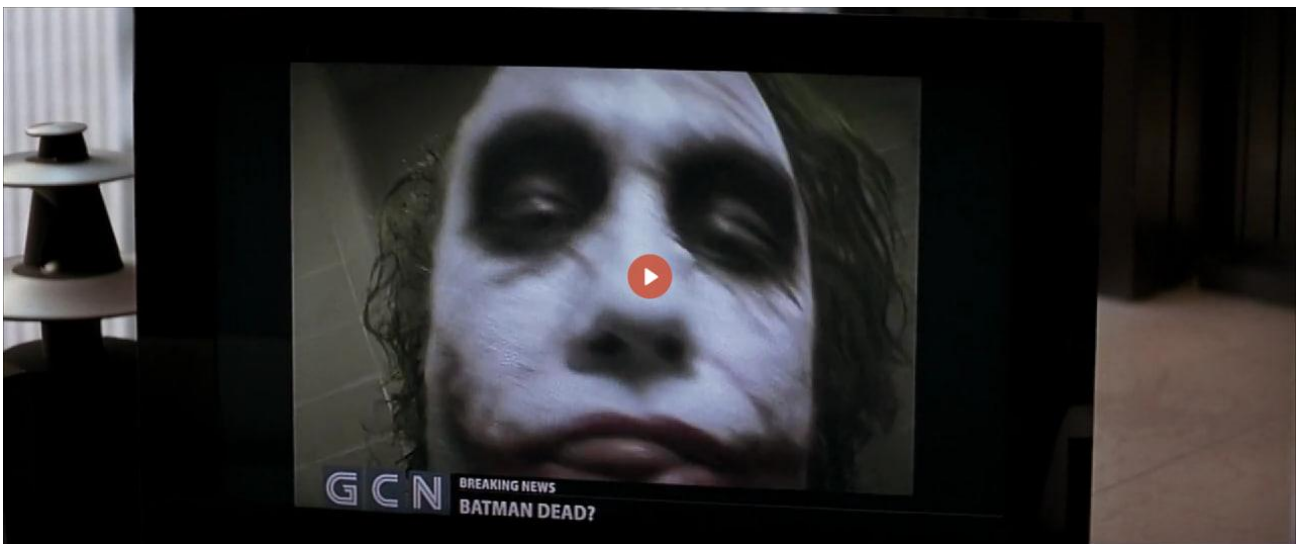


Рис.10. Неперекладений фрагмент у фільмі «Темний лицар»

Однак, під час адаптації також трапляються випадки, коли візуальну інформацію неможливо передати внаслідок відмінності двох мов. Наприклад, у мультсеріалі «Ліга Справедливості» під час сутички між двома персонажами, в них жбурнули велику качину статую. Один з персонажів реагує на цю ситуацію і вигукує «Duck!», ухиляючись від небезпеки. В англійській мові «duck» може означати «качка» або «пригнутися, ухилитися». Тобто, в тій конкретній сцені слово одночасно вживається в двох значеннях, створивши виклик перекладачам.

Якщо перекласти цей вигук як «стерезися!», то втрачається вищевказана подвійність і гумор оригіналу. Перекладачі вибрали для перекладу слово «качка!» і в цій сцені такий варіант підходить. У перекладі глядачі можуть трактувати, що вигук «качка!» спантеличив персонажку й саме тому вона не зрозуміла, що їй варто ухилитися. Як наслідок переклад зміг відтворити прагматичний ефект сцени, попри неможливість відтворити двозначність оригіналу.

Висновки до II розділу

Субтитри для кінофільму регулюються загальноприйнятими вимогами на кшталт збереження семантичних одиниць в одному рядку або дотримання нормативної кількості символів. Ці субтитри створюють таким чином, щоб дотримуватися естетичного та технічного вимірів. Субтитри відеоігор не мають подібної стандартизації. Розробники гри можуть використовувати текст на будь-якій частині екрану. Більш того, звичайні субтитри можуть недосконало працювати, що пов'язане з тим, як гравець контролює персонажа і в який момент сцени він порухає героя до іншого персонажа.

Субтитрам *Batman: Arkham Asylum* притаманна синхронізація звуку та тексту, але це лише під час сцен, що включають крупний план персонажів. Також субтитри гри імплементують низку шрифтів, щоб передати унікальність візуальної складової. Однак, зловживання цим може призвести до погіршення розбірливості тексту.

Субтитри відеоігри не мають стандартів обсягу, внаслідок чого ми можемо спостерігати очевидні відмінності окремих рядків при порівнянні. Внутрішньомовні субтитри також можуть обмежено відтворити візуальну складову, скорочуючи текст, де це менш важливо.

Проблематика відеоігрових субтитрів особливо помітна під час перекладу. Якщо розробники не подбали про можливість вилучення субтитрів, процес перекладу стає дедалі складнішим. Більшість розробників долає цю проблему, створюючи особливі програми, які дозволяють отримати текст оригіналу у форматі електронних таблиць. Однак, тут постає проблема контекстуалізації перекладу, особливо якщо перекладач не має жодного іншого доступу до сцен.

Інша проблема субтитрів відеоігри постає в тому, що вони можуть перевищувати стандартну швидкість читання. Розробники не можуть визначити ідеальний розмір субтитрів для кожної сцени, і проблема посилюється, якщо перекладати гру на мову, яка в перекладі матиме більше символів, ніж оригінал. Це

посилює вірогідність того, що реципієнт не встигне ознайомитися з інформацією належним чином.

Більш того, на якість субтитрів може впливати зміна роздільної здатності екрана, що обмежує кількість символів на екрані. Це порушує питання просторового аспекту субтитрів. Застосувавши сучасні екрани для Batman: Arkham Asylum, реципієнт може зіштовхнутися з проблемою зміни пропорційності літер, а також ближчого розташування пікселів, що робить субтитри менш читабельними. Залежно від використовуваного екрану, можливі випадки, коли субтитри виходять за межі екрану. Дійсно, програмування дозволяє використовувати різні варіації субтитрів, застосовувати креативні дизайнерські рішення, однак розробникам також варто брати за основу характеристики субтитрів для кінофільмів.

У контексті відеоігор також згадується термін «дубляж». Однак, відеоігри не дотримуються суворої синхронізації тексту й міміки персонажів. Це пов'язане з тим, чи бачить реципієнт під час сцени рух губ персонажа. Технології сьогодення дозволяють змінювати графіку, щоб налаштувати діалоги під переклад. Однак, це непоширена практика, оскільки створення субтитрованого перекладу вимагає меншу кількість ресурсів.

Найчастіше помилки під час перекладу відеоігор зумовлені тим, що важко відстежити послідовність діалогів через нелінійний характер відеоігри, працюючи з таблицями текстів. Перевага відеоігор тут у тому, що ці помилки можна виправити пізніше за допомогою оновлень, але це необхідно зробити швидше, щоб уникнути негативної критики після релізу гри. З іншого боку, ця негативна критика може стати рушієм для створення аматорської групи перекладачів, які здатні своїми силами привернути увагу до гри. Адекватний дубляж дотримується трьох аспектів синхронності: фонетична, кінетична та ізохронія. Однак, цей ідеал дотримується лише для офіційних дубляжів фільмів і не властивий для аматорського перекладу.

Відеоіграм властива інтерактивність, однак цей термін не специфічний для цифрових медіа. Наприклад існують телешоу, де глядачі впливають на перемогу

учасників. З перспективи літератури інтерактивність окреслює взаємодію між написаним текстом і читачем. Питання цієї взаємодії часто порушують дитячі тексти, створюючи гібрид гри, книжки та іграшки. Також існують твори з низкою способів прочитати текст, створюючи більш особистий досвід для читача. Відеоігри теж відтворюють подібний аспект, дозволяючи реципієнту налаштувати досвід під себе.

Інтерактивність настільки важлива для гри, що для локалізації відеогри можна застосувати будь-які зміни, якщо це задовольнить потреби цільової аудиторії. Batman Arkham Asylum може містити додатковий сюжет, який можна розблокувати завдяки дослідженню локацій. Це можливість для гравця зануритися у вигаданий світ подібно до режисерської версії фільму. За реципієнтом завжди лишається право пропустити ці сцени за браком часу.

Також твір може взаємодіяти з реципієнтом через прийом руйнування четвертої стіни, коли під час сюжету гравець отримує вказівки, як керувати персонажем. Це суперечить зануренню в світ гри, але полегшує спосіб пояснення гравцеві механіки гри. Іншою важливою складовою імерсивності гри є інтерфейс. Наприклад, інтерфейс передає враження того, як Бетмен бачить світ під час використання приладу для аналізу простору. Переклад інтерфейсу стає дедалі проблематичнішим, якщо розробники не подбали про достатню кількість простору для перекладу. Також переклад має точно й швидко передавати інформацію гравцеві, оскільки це відбувається у реальному часі.

Твори всесвіту Бетмена метатекстуально пов'язані з коміксами, порушуючи питання адаптації. При перекладі псевдонімів персонажів може постати проблема, що заради канонів перекладач має жертвувати прихованим сенсом оригіналу. Фанати коміксів звикли до попередніх перекладів імен їхня зміна заради відтворення еквівалентності може спричинити негативне сприйняття реципієнтами. Це дотримання канонічності негативно позначається на прогресуванні реципієнта у грі, тому що вищезгадані псевдоніми використовують як частину загадки.

Загалом відеоігри — найскладніший приклад аудіовізуального перекладу. Детальний зіставний аналіз кіноперекладу та локалізацій ігор порушує питання багатогранної природи відеоігор. Кінопереклад та відеоігри беруть до уваги поєднання різних семіотичних систем. Невідповідність перекладеної інформації відносно візуальної інформації може завадити гравцеві продовжити гру. Тобто відеоігри порушують питання гомогенності на інтерсеміотичному рівні.

Висновки

Комп'ютерна гра уособлює віртуальний простір, де гравець керує персонажем. Гравці не зможуть відчувати основу гри, якщо не розумітимуть мову продукту. Передусім локалізація передбачає зміну продукту з урахуванням відмінностей цільового ринку. Для цього при зародженні сучасної технологічної платформи необхідно враховувати глобалізацію та інтернаціоналізацію. Це допоможе завчасно підготувати відеогру для перекладу.

Глобалізаційне спрямування інтернаціоналізації спричинило занепокоєння серед вчених, що воно спричинить одноманітність та культурний занепад. Однак, кожне рішення в контексті інтернаціоналізації ігор залежить від унікальності продукту. Локалізатори ідентифікують важливі аспекти оригіналу, які необхідно відтворити в перекладі.

Локалізація застосовує автоматизований переклад з метою дотримання термінологічної гомогенності. Програма ідентифікує подібні елементи в тексті, що підвищує продуктивність перекладача. В контексті відеоігор уникають машинного перекладу, оскільки ігри мають комплексний сюжет, подібний до романів. Більш того, машинний переклад неможливо застосувати до серії, що має відданих фанатів. Невідомий реципієнтові новотвір може спричинити негативну реакцію. Перекладаючи відеогру, можна локалізувати упаковки та інструкції гри, виконати часткову локалізацію за допомогою субтитрування або вдатися до повної локалізації з дублюванням.

Для локалізації відеоігри важливо поєднувати креативні рішення з обізнаністю у попкультурі. Більш того, локалізація передбачає командну роботу та працю з комп'ютером. Тобто, локалізація відеоігор потребує специфічного набору навичок, які має не кожний перекладач.

Основу сюжетної складової гри складають лор та сетинг. Сетинг вказує на час та місце подій і описує те, як влаштований світ гри. Лор вказує на канони основної інформації про світ. Лор і сетинг аудіовізуальних творів за мотивами всесвіту

Бетмена базуються на комікських першотворах, що свідчить про існування метатекстуального зв'язку. У такому разі необхідно ідентифікувати, які канони коміксів бралися за основу, щоб створити твір. Перекладачі мусять ідентифікувати, що піддається змінам, а що є важливою частиною лору та сетингу.

Сучасні відеоігри імплементують кінематографічні сцени як основу наративу. Це вимушена павза в грі, де реципієнт бачить розвиток подій сюжету. Кінематографічність призвела до зростання попиту на субтитрування та дублювання. Однак, проблема відеоігрових діалогів полягає в тому, що субтитри подрібнюються таким чином, що порушується гомогенність семантичних одиниць. Розробники відеоігор мають чималу кількість ресурсів на створення проєктів, однак це не сприяє дотриманню норм аудіовізуального перекладу. Важливим аспектом проблематики такого перекладу постає пристосування до ринкових потреб. Якщо в регіоні надають перевагу дубляжу, то субтитрування може бути неефективним.

Переклад ігор дублюванням часто відбувається з неякісним сценарієм для озвучування. Це спричинене недостатньою кількістю інформації та усталеності процесу локалізації відеоігор. Більш того, дубляж може жертвувати синхронізацією рухів губ внаслідок обмежень бюджету відеоігри. Проблематика локалізації відеоігор є особливо актуальною для України. Розробники не вважають, що інвестиції в українську локалізацію можливо окупити.

Локалізаторів часто сприймають в негативному світлі. Цільова аудиторія вважає, що локалізатори покликані цензурувати перекладений продукт. Однак, це неможливо, оскільки за продукт відповідає велика команда. Всі рішення узгоджуються з автором оригіналу або розробником, і неможливо пропагувати власні ідеї. Проте, цензуру можуть застосувати регуляторні органи, якщо вони знайшли в грі контент, що засуджується країною. Цензура в іграх суворіша, ніж у кінофільмах, унаслідок інтерактивного характеру ігор. Також широка громадськість не сприймає ігри як різновид мистецтва, тому продукт більш сприятливий до цензури.

У сфері відеоігор поширений феномен фанатського перекладу. Хакер ідентифікує текстові дані й копіює їх у файл для перекладу, а фан-перекладач здійснює цей переклад. Це трудомістка праця, яка потребує більше зусиль, ніж інші переклади фанатами. Зазвичай такий переклад здійснюють для компенсації відсутності локалізації певною мовою. Фанатський переклад має перевагу над звичайною локалізацією у тому, що перекладачі не обмежені дедлайнами, а також усвідомлюють контекст, оскільки гра вже вийшла. Однак, це також означає, що для перекладу не існує суворого контролю над якістю й усе залежить від сумлінності людини.

Субтитри відеоігор не мають стандартизованої системи, подібної до кінофільмів. Якщо гра того потребує, текст можна використовувати на будь-якій частині екрану. Ці субтитри можуть застосовувати різноманітні шрифти для відтворення специфіки візуальної складової. Під час перекладу відеоігор постає проблема контекстуалізації субтитрів. Відеогра має нелінійний інтерактивний характер, а перекладач зазвичай здійснює переклад гри в програмі Excel.

Також субтитри відеоігор можуть перевищувати стандартну швидкість читання, а гра не має визначеного розміру для рядків. Проблема стає вагомішою, якщо перекладати гру на мову, що в середньому використовує більше символів, ніж оригінал. Також застосування більш сучасних екранів та зміна їхньої роздільної здатності може погіршити читабельність тексту.

Для перекладу відеоігор частіше використовують субтитрування, оскільки дубляж вимагає більше ресурсів. Важливим аспектом дубляжу є синхронізація. Саме вона забирає найбільшу кількість ресурсів, оскільки автентична локалізація потребує синхронізації рухів губ персонажів. Залежно від типу сцени, відеогра може не дотримуватися суворої синхронізації.

Якщо у перекладі відеогри припустилися помилки, то її можливо виправити оновленням після виходу гри. Однак, якщо не зробити цього швидко, гравці можуть лишити негативні відгуки. Також низький рівень якості перекладу може сприяти

створенню альтернативного аматорського перекладу, оскільки перекладачі хочуть зробити переклад якісним.

Відеоігри відомі своєї інтерактивною складовою. Гравець налаштовує гру під себе і вибирає, як швидко хоче пройти її. Ігри характерні тим, що ламають четверту стіну, внаслідок пояснення механіки гравцеві. Також гравець взаємодіє з грою через інтерфейс, який відображає функціонування гаджетів Бетмена й передає гравцеві інформацію в реальному часі.

Зв'язок творів всесвіту Бетмена з коміксами порушує питання адаптації. Проблематика перекладу твору на основі відомого першоджерела полягає в тому, що фанати могли звикнути до канонічних власних назв, де втрачається приховане значення.

Локалізація відеоігор набагато складніша, ніж переклад кінофільмів чи телесеріалів. Якщо розробники використовують значущий текст як частину графіки, то це може спричинити небажану гетерогенність на інтерсеміотичному рівні. У кіноперекладі графічні елементи оригіналу іноді відтворюють субтитруванням.

БІБЛІОГРАФІЯ

1. Безчотнікова А. Комп'ютерні та відеоігри як соціально-комунікаційний феномен. Діалог. 2015. Вип. 20. С.246-255.
2. Бугайчук Р. Українська ігрова локалізація: складнощі, успіхи й перспективи. URL: <https://vertigo.com.ua/ukrainska-ihrova-lokalizatsiia-skladnoshchi-uspikhy-i-perspektyvy/>.
3. Войцещук М. Дещо про специфіку локалізації. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/deshho-pro-spetsifiku-lokalizatsiyi/>.
4. Головацька Ю., Процишин Т. Локалізація відеоігор як перекладознавча проблема. Наукові записки. Серія: Філологічні науки. 2019. Вип. 175. С. 743-747.
5. Демецька В.В. Репродуктивний переклад VS Адаптивний переклад. Вісник Дніпропетровського університету. Мовознавство. 2010. Вип. 16. С. 158-160.
6. Єлісеєва С. В. Особливості субтитрування як напряму перекладацької діяльності. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. №32, т. 2, 2018. С. 158-160.
7. Івасишин М. Р. Феномен мультимодальності в коміксах (на матеріалі англійської мови). Одеський лінгвістичний вісник. 2017. Вип. 9. С. 75-77.
8. Калашник П. Граєте в ігри на смартфоні або комп'ютері? Це нормально, таким займається 40% населення Землі. URL: <https://hromadske.ua/posts/naukovci-viyavili-sho-videoigri-mozhut-pokrashuvati-psiichne-zdorovya-lyudej>.
9. Кінашевський Д. Комп'ютерні ігри як соціальна технологія дозвілля. Соціальні технології: актуальні технології теорії та практики, 59-60, С.111-116.
10. Малюк Є. О. Особливості відеоігри як медіа. Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. 2016. Вип. 37. С. 71-78.
11. Малюк Є. О. Технологія «віртуальної реальності» та відеоігри: медіакультурний аспект. Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури. 2017. Вип. 39. С. 297-304.
12. Малюк Є. О. Відеоігри в Україні: генеза та історична еволюція у 80–90-х роках

- XX століття. Питання культурології. 2017. Вип. 32. С. 111-127.
13. Маренич Н. Комп'ютерна гра в контексті генези мистецьких напрямів другої половини XX століття — хепенінгу, перфонмансу, ленд-арту. Сучасні проблеми художньої освіти в Україні. 2013. Вип. 8. С. 260-261.
14. Міщенко А. Л. Мульти-лінгвальна текстова комунікація у світлі сучасних лінгвістичних технологій (на матеріалі технічної документації): дис.... докт. філол. наук: спец. 10.02.21 / Київ, 2015. 503 с.
15. Некряч Т., Довганчина Р. Інтерсеміотичний та інтерлінгвістичний переклади: грані суміжності та точки розбіжностей. Мовні і концептуальні картини світу. 2014. Вип. 48. С. 302-310.
16. Пилипчук М.Л. Перекладацькі макростратегії відтворення національно-культурного компоненту в аудіовізуальному перекладі. Київ : Аграр Медіа Груп, 2017. С. 300-304.
17. Правила відтворення власних назв іншомовного походження. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Вікіпедія:Правила відтворення власних назв іншомовного походження#Подвоєні приголосні](https://uk.wikipedia.org/wiki/Вікіпедія:Правила_відтворення_власних_назв_іншомовного_походження#Подвоєні_приголосні)
18. Решетньова М. Ф. Особливості перекладу фільмів з субтитрами. Київ. : Світ, 2006. 144 с.
19. Сітнікова І. Науковці виявили, що відеоігри можуть покращувати психічне здоров'я людей. URL: <https://hromadske.ua/posts/naukovci-viyavili-sho-videoigri-mozhut-pokrashuvati-psihichne-zdorovya-lyudej>.
20. Сітко А.В., Струк І.В. Адекватність та еквівалентність у перекладі мовних особливостей. Sciences of Europe. 2016. Вип. 10. С. 122-126.
21. Стратонова Н. Антропология відеоігри: соціокультурний аспект формування ідентичності. Актуальні проблеми філософії та соціології. 2016. Вип. 10, С. 150-152.
22. Тацакович У.Т. Інтертекстуальність у перекладі: Загальний огляд та обґрунтування інтегрованого підходу. Закарпатські філологічні студії. 2019. Вип. 11. С. 51-57.

23. Чередничок Т. Особливості локалізації ігор. Інструкції. URL: <https://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/>
24. Шаповал М. О. Інтертекстуальність: історія, теорія, поетика : навч. посіб. – К. : Вид.-полігр. центр «Київ. ун-т», 2013. 167 с.
25. Яблочнікова В. О. Перекладацька адекватність та еквівалентність. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. – Сер.: Філологія. № 38. – т.1, 2019. С. 177-179.
26. 2006 BAFTA Video Game Awards URL: <https://www.infoplease.com/culture-entertainment/toys-games/2006-bafta-video-game-awards>
27. Amenabar T. Video games keep getting longer. It's all about time and money. URL: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2022/03/18/game-length-open-world/>
28. Apperley T.H. Video Games in Australia. The Video Games Explosion: A History from Pong to PlayStation® and Beyond, Mark J. P. Wolf (ed.). Westport, Connecticut and London: Greenwood Press. 2008. P.223-227.
29. K.A. Arthur, Brandt, B., Fedane, A. and Hannan, D. Automated Text Generation for the Localization of an Online Game. The International Journal of Localization. 2010. Vol. 9(1). P. 36-45.
30. Balteiro I. Word-formation and the Translation of Marvel Comic Book Charactonym. Vigo International Journal of Applied Linguistics. 2010. Vol.7. P.31-53.
31. Bartosch S., Stuhlmann A. Reconsidering adaptation as translation: The comic in between Studies in Comics. 2013. Vol. 4(2). P. 59-73.
32. Caracciolo M. The Experientiality of Narrative. University of Groningen. 2014. P.72-75
33. Celotti N. 2008. The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. Comics in Translation, edited by Federico Zanettin. Manchester, St Jerome. 2008. P.33-49.
34. Chandler H.M. The Game Localization Handbook. Massachusetts: Charles River Media. 2005. P. 250-285.
35. Chandler H.M., Deming S.O. The Game Localization Handbook (2nd ed.). Sudbury,

- MA; Ontario and London: Jones & Bartlett Learning. 2012. P. 245-290.
36. Chaume F. Synchronization in Dubbing: A Translational Approach. Orero, Pilar (ed.). Topics in Audiovisual Translation. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins. 2004. P. 35-52.
37. Díaz-Cintas J. (ed.). The Didactics of Audiovisual Translation. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins. 2008. P. 217-222.
38. Díaz-Cintas, Jorge and Pablo Muñoz Sánchez. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. Jostrans: The Journal of Specialised Translation. 2006. Vol 6. P. 22-36.
39. Díaz-Cintas, Jorge and Aline Remael. Audiovisual Translation: Subtitling. Manchester: St. Jerome. Across Languages and Cultures. 2007. Vol. 9 (2). P. 291-299
40. Díaz-Cintas J., Matamala A., Neves. J. (eds). New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility: Media for All 2. Amsterdam and New York: Rodopi. 2010. 310p.
41. Dietz F. Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry. ATA Chronicle. 1999. Vol. 28 (9). 57p.
42. Dietz F. How Difficult Can That Be? The Work of Computer and Video Game Localization. Revista Tradumàtica. 2007. Vol. 5. P. 1-6.
43. Dietz F. More than Beeps and Blasts: Computer Game Localization and Literary Translation. ATA Source – ATA Newsletter of the Literary Division. 2008. Vol. 43. P. 7-10.
44. Esselink B. A Practical Guide to Software Localization (Rev. ed.). Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins. 2000. P. 25-57.
45. Esselink B. The Evolution of Localization. Translation Technology and Its Teaching (With Much Mention of Localization), Anthony Pym, Alexander Perekrestenko, and Bram Starink (eds). Tarragona: Intercultural Studies Group. 2006. P. 21-29.
46. Fernandes L. Translation of Names in Children’s Fantasy Literature. New Voices in Translation Studies. 2006. Vol.2. P. 44-57.

47. Franco J. Culture-specific items in translation. R. Álvarez and M.C.A. Vidal Claramonte (eds). *Translation, Power, Subversion*. Clevedon: Multilingual Matters. 1996. P.52-78.
48. Fry D. *The Localization Primer* (2nd ed. revised by Arle Lommel). 2003. P. 13-29.
49. Indie Game. URL:<https://www.computerhope.com/jargon/i/indie-game.htm>
50. Iser W. *The Act of Reading*. London: The Johns Hopkins University. 1978. P. 164
51. K. K. Thump, Whizz. P. A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*. 1999. Vol.11(2). P.263-288.
52. Lommel A. Localization Standards, Knowledge- and Information-Centric Business Models, and Commoditization of Linguistic Information. *Perspectives in Localization*, Keiran Dunne (ed.). Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins. 2006. P.223–240.
53. Mangiron C. Video Game Localization: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives*. 2006. Vol. 14 (4). P.306–317.
54. Mangiron C., O’Hagan M. Game Localization: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation. *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*. 2006. Vol. 6. P.10-21.
55. Nagels K. Those funny subtitles: Silent film intertitles in exhibition and discourse. *Early Popular Visual Culture*. 2012. Vol. 10 (4). P. 367-382.
56. Neves J. (2005) *Audiovisual Translation: Subtitling for the Deaf and Hard of Hearing*. PhD thesis. University of Surrey, Roehampton. 2005.
57. Pym A. *The Moving Text: Localization, Translation, and Distribution*. Amsterdam-Philadelphia: John Benjamins. 2004. P.20-75.
58. Rota V. *Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats. Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome. 2008. P. 79-98.
59. Sainsbury L. *The Postmodern Carnival of Children’s Literature: Necessary Playgrounds and Subversive Space in the Protean Body of Children’s Literature*. 1998. Unpublished PhD thesis, University of Surrey.

60. Stevenson J. The fourth wall and the third space. 1995. URL: http://playbacktheatre.org/wp-content/uploads/2010/04/Stevenson_Fourth.pdf

61. Schliem A. GDC 2012 [March 5–9] Increases Localization Focus. Multilingual. 2012. Vol. 23 (4). P.8-9.

62. Szarkowska A., Bogucka L. Six-second rule revisited: An eye-tracking study on the impact of speech rate and language proficiency on subtitle reading. Translation, Cognition & Behavior. 2019. Vol. 2 (1). P.101-124

ІЛЮСТРАТИВНІ ДЖЕРЕЛА

63. Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth. 1989. URL: <http://readallcomics.com/arkham-asylum-a-serious-house-on-serious-earth/>

64. Batman: Arkham Asylum. 2009. URL: https://store.steampowered.com/app/35140/Batman_Arkham_Asylum_Game_of_the_Year_Edition/

65. Batman: Arkham Asylum (українізатор).2009. URL: <https://toloka.to/t105670>

67. Birds of Prey (and the Fantabulous Emancipation of One Harley Quinn). 2020. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=q-dWizVIWaM>

68. Justice League. 2001. URL: <https://tv.apple.com/us/show/justice-league/umc.cmc.p3ch3zvr9ythv5wbiyioea0g>

69. Justice League Unlimited. 2004. URL: https://www.amazon.com/gp/video/detail/0P9CCZECVDZS81L23N5J8B3QP4/ref=atv_dl_rdr?tag=justus1ktp-20

70. The Dark Knight. 2008. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=dUMUH4NNYDY>

71. Ліга справедливості (дубльована версія). 2001. URL: <https://uakino.club/cartoon/cartoonseries/7334-lga-spravedlivost-1-sezon.html>

72. Ліга справедливості: Без меж (дубльована версія). 2004. URL: <https://uakino.club/cartoon/cartoonseries/7403-lga-spravedlivost-3-sezon.html>

73. Темний лицар. 2008. URL: <https://megogo.net/ua/view/2452821-temniy-licar.html>

74. Хижі Пташки (та фантастична Харлі Квін) (дубльована версія). 2020. URL: <https://megogo.net/ua/view/3950691-hizhi-ptashki-ta-fantastichna-harli-kvin.html>

ДОВІДКОВА

ЛІТЕРАТУРА

75. Академічний тлумачний словник української мови. URL: <http://sum.in.ua/>

76. Anime Subs Should NOT Be Literal | The Case For Localization. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=V6weUDdg1G4>

77. Are English Dubs Censoring Anime? URL: https://www.youtube.com/watch?v=kX8_uHgFew

78. Feminist SJW Anime Translators (feat. Miss Kobayashi's Dragon Maid). URL: <https://www.youtube.com/watch?v=H0puY91ZpMk>

79. It's Impossible to Live as a Crunchyroll Translator. URL: https://www.youtube.com/watch?v=Z6K-FOK_MrY

80. Longman dictionary of English idioms / compl. by T. H. Long. London : Longman Group Ltd, 1979. – Vols. 1-2.

81. Netflix Evangelion Subs: Good or Bad? URL: <https://www.youtube.com/watch?v=jXoHkNZWjgU>

82. Oxford English Dictionary. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/>

83. Reverso Context. URL: <https://context.reverso.net/traduction/>

84. Translation, Localization, Censorship, and You. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=Kb2F0tfY1A0>

SUMMARY

It's a challenge to translate any creative product that is bound by the metatextual conventions. The relevance of this study is explained by the high demand for quality translated versions of works based on superhero comic books. You can rarely find a quality adaptation of popular superhero stories as the character arcs are often abused to quickly monetize on the audience. Furthermore, transferring a product to TL culture is closely connected to linguistic studies on localization and translation. We have to differentiate the approaches translators take to movies versus video games.

The object of research is the genre and culture specifics of the movie translation and video game localization in the Ukrainian language. The subject of research is a set of strategies and tactics of movie translation and video game localization in the Ukrainian language.

The aim of the study is to identify how video games differ in their structure and approaches to localization, ultimately prompting our conclusion that you cannot analyze them in the same vein that you analyze movie translation. The connection they share is the metatextual connection to the popular comic book series, spanning across many chapters. Creating new work in the Batman universe requires the adaptation to honor the original whilst suggesting new approaches to the storytelling. Translators face the challenge of identifying those important elements connected to the lore and setting of the intellectual property.

Video games are often compared to movies as modern titles implement cinematic cutscenes. This in turn involves subtitling and dubbing. However, despite being a lucrative entertaining medium, video gaming is a relatively newly fledged sphere. This implies that localizers and developers don't have a unified approach to creating subtitles. They can split the lines inappropriately or add too many symbols to any line. Furthermore, subtitles can go off the screen or worsen visually, depending on what screen and resolution you are using.

Overall, the on-screen text in video games is different from the one in the movies because you can see words on different parts of the screen. Yes, the lower part is reserved for the usual subtitles, but then you can see item descriptions to the right or a riddle text in the upper part. The videogame producers can use different colors and fonts for the purpose of design individuality.

Dubbing is less popular for video games as it takes more resources to make. Video game has many lines of dialogue and voicing all of them whilst upkeeping lip-synching is troublesome. Interestingly enough, localizers can ignore lip-synching for the scenes where you can't see character's face.

Ultimately, video game's trademark is the immersive experience. The player chooses which locations to approach, picking from multiple suggestions. This is their story and they choose how to continue it. It's a non-linear approach that is also negatively connected with the way localizers work with the game. The translation is usually handled in the excel spreadsheets with no context to the scene. Being unable to identify the sequence of the scenes and their connections, localizers risk to make more mistakes. Indeed, it's possible to fix those mistakes with a post-release patch, but the bigger the mistakes the higher is the probability of target audience complaining. This might become an incentive for fan-translators to make their own localized version, pursuing a better quality for a product.

Another problematic aspect of video game localization is the way of handling the metatextual connections of the title. The prior target texts could have influenced the way the audience sees the naming conventions and overall canons of the story. If prior translators chose to transliterate a name, then it's best to respect the accepted equivalent so as to not cause a negative reaction of the audience. However, transliteration doesn't work with the puns and hidden meanings. Video game is bigger in scale and is more likely to have many references and word plays that might become lost in translation due to localizers not being able to strike a perfect balance between recreating the meaning and being true to past translations.

An even bigger challenge for localizers is when a player has to identify an object that has some textual information. This information is a part of in-game graphics and cannot be translated. It disrupts the intersemiotic aspect of the medium, creating unwanted heterogeneity. Movie translations also have similar graphic elements but they render them by adding a translation in subtitles.

Video games and movies are different in multiple ways. Ultimately, localizing a game is far more challenging and there is still room for improvement. Localizers don't have to copy everything that other media do, but the implementation of multiple techniques may positively influence the final product.